

ТЁМНЫЕ УЛИЦЫ



ДОПОЛНЕНИЕ К НАСТОЛЬНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЕ

ГОРОДСКИЕ ЛЕГЕНДЫ

ТЁМНЫЕ УЛИЦЫ

Санкт-Петербург
Studio 101
2018

ТЁМНЫЕ УЛИЦЫ

УДК 794.02

ББК 77.056я92

Г22

Литературно-художественное издание, предназначено для лиц старше 16 лет.

В соответствии с Федеральным законом №436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

Эндрю Медейрос, Марк Диаз Труман.

Тёмные улицы/Пер. с англ. — СПб.: Студия 101, 2018. — 122 с.

ISBN 978-5-9500260-4-1

Автор: Эндрю Медейрос, Марк Диаз Труман.

Перевод: Ольга Уткина.

Редактура: Анастасия «Хима» Гастева.

Иллюстрации: Хуан Очоа.

Дизайн и вёрстка: Илья Козубовский.

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, **www.studio101.ru**.

Дополнительные и раздаточные материалы вы можете найти на сайте издателя.

Поддержка игры осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена:

WWW.KARLMUNCHAUSEN.RU.

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры, являющиеся художественным произведением. Имена, персонажи, места, события и все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов, выполняют сугубо развлекательную функцию, используются в вымышленных обстоятельствах и не могут расцениваться как реальные. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством. Любое сходство с подлинными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или умершими) является удивительным совпадением.

Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия, или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.

© Перевод на русский язык, Studio 101, 2018

© Magpie Games, 2018

Authorized translation of the English edition.

Used with permission, all rights reserved.

ISBN 978-5-9500260-4-1

БЛАГОДАРНОСТИ

Мы хотим выразить благодарность всему нашему коллективу. Ваш неустанный труд сделал эту книгу такой, какая она есть — великолепной. Мы гордимся тем, что вы были с нами всё это долгое время, пока мы готовили книгу в печать. Вы потрудились на славу, и мы безгранично счастливы, что над этим проектом с нами работали такие талантливые люди, как вы. Спасибо!

Огромное спасибо также нашему писательскому составу, работавшему над описанием городов. Мы никогда раньше не делали ничего подобного — так много подвижных компонентов, затрагивающих уйму подсистем и отдельных правил — и мы гордимся результатом. Каждый из вас добавил в эту книгу что-то уникальное, наметив тем самым новые пути, по которым «Городские легенды» будут развиваться в дальнейшем.

Ещё мы хотим поблагодарить Джейсона Кокса, Джен Мартин и Трэвиса Скотта за неоценимый вклад в создание дополнительных буклетов. Каждый из вас внёс что-то неповторимое в эти архетипы. Без наших бесед они были бы уже не те. Спасибо вам за ваш вклад!

И, наконец, огромное спасибо тем, кто поддерживал нас на «Кикстартере». Ваше терпение, ваша

поддержка и ваши отзывы — неоценимы. Вы помогли создать книгу, которая, мы надеемся, поможет игрокам и ведущим открыть для себя новые аспекты игры в «Городские легенды». Спасибо!

Если мы забыли кого-то, обязательно дайте нам знать. В следующем издании мы обязательно упомянем вас. Мы хотим воздать должное каждому, кто внёс свой вклад в создание этой книги.

От Эндрю:

Хочу поблагодарить Шона Д., Роба У. и Аарона Ф. за помощь в тестировании «Теней прошлого», а также Шона Д. за то, что провёл целую кампанию о передвижном цирке 30-х годов, вдохновившую меня на многие изменения и дополнения. Спасибо!

От Марка:

Хочу поблагодарить Мариссу за терпение, проявленное во время наших многочисленных встреч, обсуждений, тестирований и коротких игр, и в целом при работе над проектом. Также хочу поблагодарить Брендона Конуэя, Кэтрин Фекрелл и Дерика Капчински за их неиссякаемый энтузиазм в адрес «Городских легенд», несмотря на годы, минувшие с того дня, когда мы все начали работу над этой игрой. Благодаря вам я нахожусь в себе силы выкладываться по полной.

☑ Ходы близости были разработаны Даной Фрид в публикации озаглавленной «Три небольших хака для Постапокалипсиса» (bit.ly/1ScZQiW). Если вы заинтересовались её работой, вы можете найти больше по адресу: leftoblique.net/wp/games

☑ Система правил «Постапокалипсиса» используется с любезного разрешения Винсента Бейкера и Lumpley Games (lumpley.com). На создание буклетов ограниченного издания, которые вы найдёте в этой книге, нас вдохновили дополнительные буклеты для «Постапокалипсиса» и других игр, использующих эти правила.

☑ Тут надо заметить: будь ты проклят, Винсент, за то, что околдовал нас своей изумительной работой! Добавить что-то стоящее к играм на основе «Постапокалипсиса» оказалось сложнее, чем мы думали. Но время, которое это у нас заняло, было потрачено не зря.

СОДЕРЖАНИЕ

Вводное слово	3
ГЛАВА 1: ЭССЕ	7
Тени прошлого.....	6
Создание новых архетипов.....	11
ГЛАВА 2: АРХЕТИПЫ	21
Торговец редкостями.....	22
Восставший.....	28
Гуру.....	34
Голем.....	41
ГЛАВА 3: ГОРОДСКОЙ ГИД	47
Чикаго.....	49
Лос-Анджелес.....	55
Майами.....	61
Бангалор.....	67
Лондон.....	73
Китидзёдзи.....	81
Бронкс.....	87
Бруклин.....	95
Манхэттен.....	101
Куинс.....	109
Стейтен-Айленд.....	115



3CCE



ТЕНИ ПРОШЛОГО



Городские легенды — это сказки современного мира: мира небоскрёбов, дорожных пробок и мобильных телефонов. Однако многие из них уходят корнями в прошлое. У большинства персонажей городского фэнтези есть своя история, зачастую довольно долгая. Интересно бывает иногда оглянуться назад, чтобы окунуться в эту историю и узнать какие-нибудь подробности. Каково было 800-летнему вампиру жить в викторианской Англии? Кому морочила голову бессмертная фея на Диком Западе в период Гражданской войны? Как проходило обучение юного волшебника во Франции времён Наполеона?

Да, как правило, городские легенды разворачиваются на фоне современных декораций, но прибегнув к небольшим коррективам, вы можете перенести действие в 19 или начало 20 века. В конце концов, политика — отнюдь не современное изобретение. Кровь за кровь, услуга за услугу — так было всегда. Меняются лишь лица.

ОТРАЖЕНИЕ В МЕХАНИКЕ

Если вы собрались перенести приключение в более раннюю историческую эпоху, потребуются некоторые изменения в механике. Нужно внести исправления в общие ходы, слегка изменить отличительные черты архетипов и списки их имущества, чтобы всё вышеперечисленное больше соответствовало выбранной эпохе и местности. Чаще всего различия окажутся настолько незначительными, что все изменения можно будет внести на ходу — вот небольшие рекомендации, которые облегчат вам задачу.

Ходы

Общие ходы — это основа «Городских легенд», но на них нужно смотреть через призму исторического периода, в рамках которого вы собираетесь играть. Сама по себе текстовая формулировка ходов изменений не требует, но сопровождаю-

щее их художественное описание будет меняться. Они изначально задуманы так, чтобы охватывать широкий спектр ситуаций — в том числе учитывать возможность смены эпохи. Ходы достаточно конкретны, но в то же время многогранны, так что их легко можно адаптировать к любому временному периоду.

Смеющийся Лис, знающий, которого играет Шон, видит на дороге жуткое зрелище: опрокинутый фургон поселенцев, их мёртвые тела растерзаны. Он являет сущность, чтобы призвать на помощь свой опыт общения со сверхъестественным — как знающий Лис, скорее всего, уже сталкивался с чем-то подобным, — но он проваливает проверку. Смеющийся Лис слышит за спиной приближающиеся шаги тяжёлых когтистых лап. Он оборачивается и видит огромного волка, стоящего на двух ногах. «Вендиго!» — восклицает он. Чудовище застало Смеющегося Лиса прямо посреди дороги, и Шон спрашивает, есть ли у его персонажа возможность избежать неприятностей...

ХОДЫ РАССЛЕДОВАНИЯ

С ходами расследования, в свою очередь, не всё так просто — при их создании подразумевалось, что персонажи будут действовать в крупном городе, находящемся в постоянном движении, изобилующем как проблемами, которые могут обостриться в любой момент, так и всевозможными средствами для решения этих проблем. Конечно, город прошлого — всё равно город, но стоит обдумать, как реалии той или иной исторической эпохи могут отразиться на возможности персонажей опознать незнакомца или отправиться на поиски.

Возьмём, к примеру, Сан-Франциско времён Золотой лихорадки. Уже в те времена это был процветающий город, но, тем не менее, ему было ещё далеко до сегодняшних размеров. А это значит, что у персонажей будет гораздо меньше потенциальных знакомств, гораздо меньше тех, к кому мож-

но обратиться в поисках информации или средств достижения своих целей. Одно из решений этой проблемы заключается в том, чтобы раз за разом возвращать игроков к одним и тем же второстепенным персонажам, никто ведь не запретит им снова появиться на сцене. В самом деле, если персонажи будут каждый раз обращаться за помощью к кому-то одному, это обогатит игру, установив более тесные отношения между главными и второстепенными персонажами.

РАЗВИТИЕ

Аналогичная ситуация с развитием персонажей. Чтобы получить повышение, персонаж должен прикоснуться ко всем четырём мирам, а это может оказаться не так-то просто, если история разворачивается в диких пустошах Аризоны 19 века. Распорядитель должен создавать дополнительные возможности для встречи и взаимодействия с представителями разных миров, а также следить за тем, чтобы представители всех четырёх миров встречались одинаково часто.

Если игроки все ещё недовольны тем, насколько медленно получают повышения их персонажи по сравнению с обычной игрой в «Городские легенды», подумайте, а не стоит ли написать пару дополнительных ходов, чтобы разрядить обстановку. Можно также позволить игрокам отмечать прикосновение к миру после использования любого хода, а не только хода расследования. Не бойтесь вносить изменения в правила, если это делает игру интереснее для всех.

Вампирша Кларисса, которую играет Тойоси, хочет поквитаться со старым недругом. На дворе 1876 год. След вампирского князя Доминика, её противника, приводит Клариссу в уединённое местечко в Швейцарских Альпах. Она сталкивается с Флоренс, правой рукой Доминика. Несколько удачно подобранных угроз позволяют убедить второстепенного персонажа рассказать, где найти Доминика. Независимо от того, насколько успешной оказалась проверка, Распорядитель говорит Тойоси, что тот может отметить прикос-

новение к Миру Ночи, так как он только что использовал ход против одного из представителей этого мира. Это новое правило было решено использовать в игре.

АРХЕТИПЫ

Мир, который вы создаете в «Городских легендах» вместе с игроками, это мир, в котором самые разные существа живут бок о бок уже очень долгое время. А иначе откуда взяться древней вражде, старинным альянсам, традиционным границам? Мало что изменится, если перенести действие в другую точку истории: слегка поменяется контекст, вот и всё. Вампиры и призраки испокон веков охотились на людей, влекомые их страстями и их печалью, чародеи и прорицатели всегда были способны менять течение истории, и, уж поверьте, феи и меченые сто лет назад точно так же цепко хватали свою добычу. Они могут казаться немного иными, возможно, в те времена они выглядели и вели себя слегка по-другому, но это всё те же старые добрые архетипы.

Знающий

Люди, сующие свой нос куда не просят (такие, как ты) существовали всегда. Как у любого смертного, у тебя есть некоторые обязанности — какие именно, зависит от эпохи и местности. Вряд ли тебе нужно ходить на работу пять дней в неделю, и родственники явно не называют тебе на мобильный телефон. Обсудите этот вопрос с Распорядителем, чтобы подобрать что-нибудь подходящее.

Охотник

Выбирая уникальное оружие, не забывайте про уровень технологического развития эпохи. К примеру, если действие разворачивается в 1886 году, такие качества оружия как «автоматическое» и «глушитель» будут тебе недоступны. Пункт «Современная система наблюдения» в описании твоего безопасного места нужно заменить на «охранника, постоянно следящего за убежищем».



Ветеран

Некоторые из предложенных особенностей твоей мастерской нужно убрать из списка или заменить более подходящими для выбранной эпохи. Следующие пункты могут быть неуместны, если перенести действие в прошлое:

автомобильный подъёмник и инструменты, тёмная комната, парник с регулируемой средой, металлообрабатывающие станки, высокотехнологичные электронные устройства и компьютеры, радиоаппаратура, операционная комната, научная лаборатория, продвинутая система наблюдения.

Вместо них вы можете добавить что-то в этом роде:

верстак и инструменты плотника, художественные принадлежности, лесопилка, рудник, ручные инструменты всех доступных видов и размеров, телеграф, алхимическая лаборатория, странные научные приборы и зловещие агрегаты.

Волк

Если действие разворачивается где-то в глуши, твоя территория не страдает от преступности. Вместо этого на границах твоих угодий появились поселенцы (добавь беду: чужаки).

Фея, прорицатель, призрак, меченый, вампир и чародей

Этим архетипам вообще не требуются никакие изменения. Разве что некоторые предметы имущества нужно убрать или заменить — с этим вы можете справиться самостоятельно.

ИМУЩЕСТВО

Большая часть предметов, предложенных в разделе «Имущество», появилась относительно недавно. Автомобили, мобильные телефоны, автоматическое оружие и тому подобное... Замените их на что-нибудь более подходящее выбранному историческому периоду.

Мобильные телефоны — первый кандидат на выбывание, что очевидно. Если игрок найдёт хорошее объяснение тому, откуда у его персонажа есть доступ к беспроводной связи или к местному отделению телеграфа, это может стать отличной заменой. Ну а если нет, то нет...

Автоматическое оружие и электрошокеры также могут оказаться неуместными. В этом случае просто замените их на соответствующее оружие того времени. Возможно, понадобится также добавить качество «перезарядка».

Жильё, предложенное архетипам, по большей части подойдёт для любой эпохи — маленькая комнатуха была и остаётся маленькой комнатухой, куда её ни переноси. Но если вам нужно что-нибудь более специфичное, вроде «номера в местном отеле», не стесняйтесь вносить изменения.

Легковые автомобили и грузовики появились приблизительно в начале 20 века, но тогда они были ещё редкостью. Мы бы не стали включать их в список личного имущества, но если на то есть причины, то почему бы и нет.

30-е годы XX века. Удивительный Абрамс — чародей, выступающий с фокусами на ярмарках. Его кабинет мог бы включать в себя библиотеку со старыми книгами, круг силы, фармацевтическую лабораторию и врата в иное измерение (замаскированные под старинное зеркало искусной работы). Всё это прекрасно вписывается в декорации нужной эпохи, хотя точно также подошло бы и для игры в современность. Из имущества Абрамс хочет взять меч вместо пистолета (хотя достать пистолет в те времена не составило бы проблемы). Мобильного телефона, разумеется, у него быть не могло. Кроме того, стоило бы объединить «приличную квартиру или простой дом» и «дрянную машину», чтобы получить в результате небольшой фургончик, в котором можно жить во время разъездов. В конце концов, если ты выступаешь на ярмарках, у тебя просто обязан быть фургончик!

КУЛЬТУРНЫЕ ОЖИДАНИЯ

Мир постоянно меняется, эволюционирует, становясь, как правило, лучше. А это значит, что когда-то люди жили по-другому, не так, как сегодня. Самолёты и интернет объединили нас в одно сообщество — мы легко можем отправиться в любую точку Земли, а океаны и государственные границы больше не стесняют нас в такой степени, как раньше. Современные технологии сделали жизнь проще для большинства.

За последние несколько десятилетий в мире произошли огромные изменения, а значит, мир, который мы знаем, просто обязан отличаться от того, в котором живут персонажи. Вот несколько подсказок, которые помогут вам разобраться в отличиях.

ПРОСТРАНСТВО И МАСШТАБЫ

100 лет назад города были меньше. Нужно учитывать это, перенося действие в прошлое. «Городские легенды», как правило, повествуют о представителях разных культур, вынужденных сосуществовать на тесных улицах города, о том, как эти культуры сталкиваются в темноте. Вам нужно попытаться сохранить эту тему в своей игре. Это может оказаться непростой задачей, особенно если действие разворачивается в сельской глуши, например, на американском Диком Западе.

Не отчаивайтесь, если в вашем распоряжении нет небоскрёбов и оживлённых перекрёстков. Замените их на чудеса природы и суету рыночных площадей. И не забывайте делать акцент на обитателях этих мест и их отношениях между собой — это основа «Городских легенд», сюжет всегда должен возвращаться к теме взаимоотношений. Пусть в вашем маленьком городке обитают представители всех четырёх миров: местный кузнец мог бы быть ветераном, шериф — волком, недавно поселившийся в городе агент Пинкертона — меченым, а заезжий шарлатан, например, чародеем. Чтобы поддерживать разнообразие, не обязательно нужен размах.

Если ваша история разворачивается на Диком Западе, мегаполис с многомиллионным населени-

ем вам совершенно не подходит. Перенесите действие в небольшой, но оживлённый пограничный городок, в котором наряду со старожилами обитает много новоприбывших. Большая часть сцен будет разворачиваться здесь. Лишь изредка персонажи будут делать вылазки в дикую местность, в ходе какого-либо расследования или в поисках уединения. Несмотря на свою немногочисленность, маленькие городки могут показаться чрезвычайно тесными, особенно если правильно распределить влияние между мирами.

ИСТОРИЧЕСКАЯ ДОСТОВЕРНОСТЬ

Переноса игру в прошлое, учитывайте, что ни вам, ни вашим игрокам не удастся полностью воссоздать реалии того времени и места. Вы можете до посинения сидеть над историческими источниками, но вы всё равно не сможете добиться стопроцентной достоверности. Примите это как данность и не морочьте себе голову. Ничего страшного не произойдёт, если вы не учтёте все исторические детали. Не бойтесь додумать что-то сами, если возникнет такая необходимость. Главное, чтобы складывалась интересная история — не нужно превращать игру в тяжкий труд.

Хотя абсолютной достоверности вам не добиться, всё же ознакомьтесь с нужной эпохой и посоветуйте игрокам сделать то же самое. Изучение исторического контекста — само по себе занятие увлекательное, не говоря уже о том, что вы почерпнёте множество полезной информации, которую потом сможете использовать в ходе игры.

Наше приключение разворачивается на переездных ярмарках в 30-е годы XX века. Персонажи путешествуют через Пенсильванию. Быстрый поиск в интернете — и мы узнаем, что в 30-е годы в этом штате орудовал знаменитый серийный убийца. Мы сразу вводим его в игру — с ним будет связан вступительный ход серии.



КУЛЬТУРНЫЕ НОРМЫ

Самый сложный вопрос, с которым вы столкнётесь, перенося игру в прошлое, — это культурные нормы эпохи. Отношение к женщинам, к «цветным», к геям и транссексуалам в некоторые периоды истории было просто ужасным. Эта тема неизбежно всплывает при обсуждении исторического контекста, но вам вместе с игроками следует решить, важна ли она для вашей истории, или останется за кадром.

Мы не предлагаем закрыть глаза на происходившее и порой происходящее по сей день, — однако, о чём именно будет ваша история, зависит только от вас. Хотите ли вы, чтобы притеснение и несправедливость стали основой сюжета? Или они останутся на заднем плане, составляя фон для игры? Как характерный атрибут эпохи, но не в центре внимания?

В нашей игре по Дикому Западу, в которой действие происходит в 1870-х годах, Роб играет роль доктора Элзы Браун, женщины-чародея. Элза — гениальный учёный, практикующий магию. Перед игрой мы обсуждаем культурные нормы той эпохи. Хочет ли Роб или кто-нибудь ещё из игроков, чтобы в игре присутствовали темы сексизма и классовой дискриминации? Вопрос также касается и меня как Распорядителя, потому что мне предстоит изобразить множество второстепенных персонажей, среди которых будут и женщины, и мужчины, и негры, и латиноамериканцы, и люди нетрадиционной сексуальной ориентации, и именно на мне лежит задача изобразить их так, чтобы не задеть при чувства игроков.

Если вам, или кому-то ещё из присутствующих, противны проявления дискриминации, составлявшие культурную норму прошлого, не выставляйте их напоказ — вместо этого обратитесь к тому, что действительно важно для вашего повествования — к драме, к интригам, к погоням и перестрелкам.

Если вы всё-таки решили включить эти тяжёлые сцены в игру, обязательно используйте «стоп-сигнал» («Городские легенды», стр. 19) и будьте готовы в любой момент сменить тему и переключиться на что-нибудь менее противоречивое. Не закливайте на однажды принятом решении. Думайте головой и не будьте задницей, относитесь с уважением и добротой ко всем, в том числе к выдуманным персонажам. Тяжёлые темы требуют бережного отношения — десять раз подумайте, прежде чем что-то говорить или делать.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Теперь, когда вы знаете, как превратить «Городские легенды» в историческую игру, это уже не кажется такой сложной задачей, верно? Нужно всего лишь внести несколько небольших изменений в архетипы, слегка переосмыслить общие ходы, чтобы они больше подходили под заявленный временной период, и обсудить между собой культурные нормы эпохи и ваше к ним отношение. Как и в любом другом деле, самое важное тут — дать возможность каждому высказать свое мнение.

Рассказывать истории из прошлого — очень увлекательно, к тому же у вас появится возможность превратить игру в «песочницу», что для «Городских легенд» необычно. В минувшие эпохи жизнь была проще, что позволяет сфокусировать сюжет на взаимоотношениях и интригах. В современном мире есть множество приспособлений, позволяющих нам общаться друг с другом на любом расстоянии — у нас есть мобильные телефоны, социальные сети, электронная почта. Представьте себе мир, в котором всего этого нет — в таком мире отношения с людьми, непосредственно тебя окружающими, бесценны. Кто-то из них чем-то обязан тебе, а кому-то — обязан ты сам. И это самое интересное, что есть в «Легендах прошлого» — возможность свести всё к людям и их взаимоотношениям.

Это... ну и шестизарядные револьверы, конечно же!

СОЗДАНИЕ НОВЫХ АРХЕТИПОВ

Миллионы жизней питают величайшие из городов — миллионы историй, полных страданий и триумфов, шатких побед и кровавых бунтов, историй, о которых шепчутся жители в полумраке своих домов, когда хозяева метрополии гасят городские огни. Мы бегаем, словно крысы, по лабиринту большого города, а чужие истории смотрят на нас из темноты человеческих сердец, пляшут за масками власть имущих, пропитывают кровью нашу пищу, воду и самый воздух, которым мы дышим.

И при этом мы предложили вам всего 10 архетипов? Это же люта я несправедливость! Ну, серьёзно! Сколько интересных историй вы могли бы рассказать, если бы мы не загнали вас в рамки этих чёртовых десяти архетипов!

Если вы не первый день играете в «Городские легенды», вы наверняка уже посматривали в сторону буклетов и задавались вопросом, а какие ещё персонажи могли бы появиться на улицах города? Какие ещё истории можно рассказать? Какие интересные типажи мы упустили из виду? Чего не хватает в игре?

Некоторые из вас уже готовы создавать свои собственные буклеты. Это неимоверно сложная задача, но мы попытаемся хотя бы слегка облегчить вашу участь. И мы желаем вам удачи на этом пути.

АДАПТИРОВАНИЕ ИМЕЮЩИХСЯ БУКЛЕТОВ

Если вы решили создать новый архетип, первое, что вы должны сделать — это задать себе вопрос: а действительно ли это необходимо? Нельзя ли использовать один из имеющихся? Если вам понадобился смертный, умеющий творить заклинания и служащий при дворе короля фей, попробуйте скомбинировать архетипы чародея и феи вместо того, чтобы создавать что-то с нуля. Поверьте, это сэкономит вам кучу времени.

Спросите себя, что если просто поменять пару деталей в одном из существующих архетипов?

Не получится ли в результате как раз то, что вы хотели? Опять же, это сэкономит кучу времени и труда. Возможно, волк — это почти то, что нужно, но что-то всё-таки вас не устраивает. В таком случае можно, например, изменить облик волка, добавить или убрать парочку ходов. У «Городских легенд» очень гибкая система правил: все буклеты состоят из отдельных элементов, которые можно заменять, дополнять или перерабатывать, получая в результате уникальных персонажей, подходящих именно для вашего повествования.

Если ни один из этих вариантов вам не подходит, что ж... тогда придётся создавать архетип с чистого листа. Вам придётся изрядно потрудиться, однако мы постараемся вам помочь.

СОЗДАНИЕ НОВОГО БУКЛЕТА

Раз вы собрались написать свой собственный буклет, наверняка у вас уже есть представление о том, каким он должен получиться. Прекрасно! Держите этот образ в голове во время работы. Результат будет слегка отличаться от вашей задумки, но задача заключается в том, чтобы максимально к ней приблизиться, соблюдая правила игровой механики и учитывая изменения в информационном поле, которые новый буклет непременно внесёт. Чтобы помочь вам справиться с этой задачей, мы предлагаем несколько простых, но очень важных шагов. Если вы будете их придерживаться, это поможет вам достичь результата, которым можно будет гордиться.

Создание буклета на первый взгляд может показаться линейным процессом, но на самом деле вам то и дело придётся возвращаться к написанному. Сперва вы создадите основу для архетипа — некий уникальный каркас будущего персонажа, а затем отдельные элементы нужно будет согласовать между собой и найти для каждого из них самое подходящее место в общей структуре. Ниже вы найдёте некоторые базовые принципы, кото-



рыми мы руководствуемся, чтобы добиться наилучшего результата. Если вы хотите полностью воплотить свою идею, вам придётся снова и снова возвращаться к каждому из них, и много раз пересматривать и переделывать буклет.

ОСНОВНОЙ МОТИВ И МЕТАФОРИЧЕСКАЯ СУЩНОСТЬ АРХЕТИПА

Персонаж «Городских легенд» по сути — метафора. Что за ней стоит, какое явление реального мира — вот самое важное, о чём нужно помнить в процессе работы над буклетом. Создавая основные архетипы для «Городских легенд», мы ни на секунду не выпускали этот вопрос из головы. Что стоит за такими типажам как вампир или, скажем, охотник? Какие мотивы они привносят в игру, какие реальные явления городской жизни они метафорически отражают? Вампир — это паразит. Он кормится за счёт города, не испытывая при этом никаких угрызений совести, но люди тянутся к нему по непонятной им причине. Вампиров можно сравнить с наркоторговцами или жуликами. В свою очередь, охотник — это воин. Улицы города — его поле боя. Он готов рискнуть жизнью ради светлого будущего. Охотники чем-то напоминают активистов и протестующих.

Так какое явление реального мира отражает ваш новый архетип? Ответ на этот вопрос поможет вам правильно расписать ходы. Ходы инаковости, драматические ходы, ходы архетипа, даже повышения — всё это напрямую зависит от сути метафоры. Создание буклета — это попытка иносказания о городе и людях, живущих в нём. Если вы заикнулись на ходах или монстрах, вместо того, чтобы думать о сути вашего иносказания, буклет в результате получится примитивным.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Зачастую бывает полезно сразу распределить характеристики будущего архетипа, хотя вы, конечно, можете начать работу над буклетом с любой его части. Выбирая начальные характеристики, держите в голове несколько моментов. Во-первых,

сумма характеристик (основных — отдельно, характеристик причастности — отдельно) до того, как игрок распределит дополнительные пункты, должна быть равна 1.

К примеру, начальные характеристики знающего:

Кровь -1, Сердце 1, Разум 1 и Дух 0
 $(-1+1+1+0=1)$

Мир Смертных 1, Мир Ночи 0, Мир Силы 1,
Мир Хаоса -1 $(1+0+1+-1=1)$

Но это самое простое. Сложности начинаются тогда, когда приходит время выбирать, которая из характеристик будет иметь самое высокое значение, а которая — самое низкое. Начальные характеристики многое могут рассказать тому, кто впервые знакомится с буклетом. Высокое значение крови говорит о том, что персонажи этого архетипа агрессивны и легко справляются со стрессовыми ситуациями: столкнувшись с опасностью, они могут с лёгкостью с ней разделаться, или обойти опасность стороной, если они того пожелают. В свою очередь, низкое значение крови говорит об обратном: персонажи этого архетипа не склонны прибегать к насилию для решения проблем, и в то же время им редко удаётся их избежать.

Характеристики причастности работают несколько иначе: чем выше значение, тем теснее связан персонаж с тем или иным миром. Тут вам будет несколько проще. Подумайте о том, чем персонажи этого архетипа занимаются чаще всего. Если они большую часть времени проводят на улицах города, общаясь со смертными, то самые тесные связи у них будут с Миром Смертных, а если, напротив, предпочитают держаться в тени, в тайне заключая сделки с тёмными тварями, то они ближе к Миру Ночи.

Начальные значения характеристик вовсе не обязательно должны быть равны -1, 0 или +1. Это негласное правило мы используем для большинства архетипов, но вы вполне можете его нарушить. Если какая-то из характеристик в буклете равна +2, +3 или, допустим, -2 — это добавляет ост-

роты. У персонажа появляется какая-то крайне сильная или крайне слабая сторона. Используйте такие значения обдуманно, только в том случае, если у вас есть веские на то причины. Хотя, с другой стороны, возможность принимать смелые решения — одна из приятнейших сторон создания своего собственного архетипа.

ХОДЫ

Если вы уже определились с основным мотивом архетипа и распределили начальные характеристики, пора подумать над тем, что в действительности делает каждый буклет уникальным — над ходами. В ходах заключается вся суть архетипа. Они определяют, что и как может делать персонаж.

Прежде чем приняться за написание самих ходов, вам нужно ответить на несколько общих вопросов:

- Будет ли у архетипа какой-то основной ход по умолчанию?
- Получит ли персонаж все свои ходы сразу — или ему придётся выбирать из списка, какие ходы взять в начале игры, а какие добавить позже, при повышении?
- Сколько вообще ходов вы планируете написать для данного архетипа?

ОСНОВНЫЕ ХОДЫ

У многих архетипов есть так называемый *основной ход* — персонаж получает его по умолчанию в начале игры. Он уникален и является визитной карточкой архетипа.

К примеру, все знающие в начале игры получают ход *«Прикинуть шансы»*. Благодаря этому ходу они могут исследовать обстановку, задавая Распорядителю разнообразные вопросы, а в случае провала этот же ход может стать причиной серьёзных неприятностей. Кроме того, каждый знающий может выбрать ещё два дополнительных хода из приведенного в буклете списка. *«Прикинуть шансы»* — отличная возможность разобраться в происходящем, но сам по себе этот ход не решает проблем и не позволяет оказывать какого-то серьёзного влияния на город. Чтобы

компенсировать этот недостаток, мы и решили дать знающим два дополнительных хода, причём доступные на выбор ходы должны помочь ему на практике, позволить как-то использовать полученную информацию.

Основной ход меченого — *«Мой внутренний демон»* — напротив, очень прямолинейный и мощный. Но при этом в нём мало смысла без таких дополнительных элементов, как *«Демонический облик»* и *«Задания демона»*. Точно также у чародея — оба его основных хода, *«Преисполнение силой»* и *«Личная коллекция»*, имеют смысл только при наличии заклинаний и кабинета. В обоих случаях основной ход неотделим от дополнительных элементов. Они работают только вместе, и вместе определяют способности и задачи архетипа. Меченый должен уметь превращаться в ужасающего демона, а значит, ему необходим как демонический облик, так и возможность перевоплощения. Чародею нужны магические силы, при этом архетип должен быть многосторонним и гибким — чтобы этого добиться, необходимо сочетание основных ходов и дополнительных элементов.

Если вы считаете, что вашему архетипу необходим основной ход, который четко обозначит его главную функцию, с него и начните. Игрокам этот ход должен быть доступен по умолчанию. Затем надо оценить, достаточно ли самостоятелен придуманный вами ход — не нужно ли добавить ещё несколько дополнительных, чтобы помочь персонажу закрепиться в городе и с большим успехом преследовать свои цели? Не требуются ли для подкрепления основного хода дополнительные элементы? Если так, продумайте также и их (о создании дополнительных элементов см. стр. XX.)

ХОДЫ ЗАМЕНЫ ХАРАКТЕРИСТИК

Мы часто и весьма охотно используем так называемые «ходы замены характеристик». Это такие ходы, которые позволяют персонажу при определенных условиях использовать одну характеристику вместо другой. К примеру, ход вампира *«Хладнокровие»* гласит: «когда ты пытаешься



выкрутиться из какой-то ситуации, находясь в состоянии эмоционального напряжения, услышь зов крови вместо того, чтобы собраться с духом». Для игрока это очень крутые ходы, но, что гораздо важнее, — они позволяют вам, создателю архетипа, заделывать дыры, оставшиеся после распределения характеристик. Создавая вампиров, мы хотели, чтобы они были опасными противниками и коварными соблазнителями, но не слишком хорошо контролировали свои порывы. Для этого мы назначили вампиру высокие начальные значения крови и сердца, но в результате получилось, что вампиру чертовски трудно выкрутиться из напряженной ситуации. Это совершенно не соответствовало нашей задумке. «Хладнокровие» даёт возможность вампиру быть смертоносным в бою, манипулировать другими существами, оставаться невозмутимым в условиях психологического давления, и в то же время мгновенно впадать в ярость в стрессовых ситуациях, например, при виде крови или оказавшись на солнце, и успешно решать проблему за счёт своей сильной стороны.

Важно помнить, что ходы замены характеристик всегда должны включать в себя какое-нибудь условие. «Хладнокровие» позволяет вампиру использовать другую характеристику только когда он находится в состоянии эмоционального напряжения, он не сможет использовать этот ход, если спокойно и целеустремленно преследует свой будущий ужин. Условия хороши с двух точек зрения: во-первых, они делают ход более детализованным, а значит и более интересным, а во-вторых, не позволяют игроку полностью игнорировать какую-то из слабых характеристик персонажа.

ХОДЫ ИНАКОВОСТИ

Помимо общих ходов, вам нужно придумать четыре *хода инаковости* — доступ к ним открывается по мере того, как персонаж всё больше и больше поддается тёмной стороне своей натуры. Их отличие от общих ходов только в том, что они, с одной стороны, невероятно мощные, а с другой — требуют определённых жертв.

При работе над ходами инаковости держите в голове отрицательный образ архетипа. Что станет со знающим, если он слишком глубоко погружится в мир сверхъестественного? Что если чародей начнёт применять свои силы, чтобы изменять мир, не считаясь с последствиями? Ищите моменты, когда архетип может сделать очередной шаг во тьму — пусть ходы инаковости подчеркнут, насколько потрясающих результатов может он при этом добиться, и какова расплата за могущество.

Не бойтесь перегнуть палку. Ходы инаковости обязаны быть потрясающими. Единственное правило, которого нужно придерживаться: ход инаковости должен включать в себя возможность получить ещё больше инаковости. Пока вы размышляете над общими ходами, вам в голову могут прийти идеи, которые покажутся вам слишком мощными, чересчур мрачными или просто отталкивающими. Приберегите их для этого случая — ходы инаковости должны отражать отрицательную сторону архетипа, возведенную в квадрат.

ДРАМАТИЧЕСКИЕ ХОДЫ

У каждого архетипа есть три *драматических хода*: ход инаковости, ход близости и последний ход. Они требуют особого внимания. Это очень важные ходы, которые показывают, как ведёт себя архетип в самые интимные моменты своей жизни, и какой из путей направляет его в пропасть. Обычно мы оставляем эти ходы напоследок, придумываем их уже после того, как весь остальной буклет готов.

Драматические ходы: ход инаковости

Самый первый и самый главный драматический ход — ход инаковости. Это квинтэссенция тёмной стороны архетипа, корень зла. Его формулировка всегда будет звучать примерно так: «когда ты делаешь то-то и то-то, прими инаковость». Перед каждым архетипом простираются две дороги, и одна из них ведет в Ад — ваша задача определить, какие именно действия толкают персонажа

в бездну. Инаковость влечёт за собой ещё больше инаковости — это замкнутый круг. В какой момент персонаж сделал первый шаг во тьму? Что это был за шаг? Что завело его в ловушку? Это и будет *драматическим ходом инаковости*.

Обратите внимание, что ход инаковости должен предоставлять игроку сознательный выбор. Падение не должно быть случайным, оно не должно быть продиктовано обстоятельствами. Вариант «прими инаковость, когда ты отказываешь другу в помощи» подходит лучше, чем вариант «прими инаковость, когда твой друг в беде, а ты не можешь ему помочь».

Драматические ходы: ход близости

Ход близости срабатывает, когда персонаж вступает с кем-то в близкие отношения. Его формулировка примерно такая: «когда ты разделяешь с кем-то близость — физическую или эмоциональную, — происходит то-то и то-то». Ход близости зачастую срывает с персонажа маску, раскрывает перед зрителями потаённую сторону его архетипа. Но если вы этого не хотите, можно придумать такой ход, который, наоборот, поможет персонажу отгородиться от всех даже в такие интимные моменты — всё зависит от вас и от вашего видения. В любом случае, помните, что этот ход определяет, как будут складываться личные отношения персонажа. Отнеситесь к нему бережно.

Ход близости может интересным образом взаимодействовать с другими элементами игры. Взять, к примеру, охотника. Если он замыкается в себе вместо того, чтобы раскрыть свою душу другому персонажу, — он должен принять инаковость. Или, например, меченый. Его ход близости связан с долгами. Вступая с меченым в близкие отношения, вы передаёте ему долг одного из своих должников. Придумывая ход близости, ищите возможность в очередной раз подчеркнуть основной мотив буклета, показав, что для этого архетипа означает близость, и чем она может обернуться для других.

Драматические ходы: последний ход

И, наконец, последний ход. Что случится, если персонаж умрёт или отойдёт от дел? Как будут выглядеть его последние минуты? Как это отразится на игровой вселенной? Что оставит он после себя другим персонажам? Последний ход — из тех, что могут в корне менять ситуацию, и это неспроста. Когда один из главных героев покидает телевизионный сериал, действие приостанавливается, чтобы дать возможность зрителю осознать последствия. Подумайте над тем, какие последствия повлечёт за собой уход персонажа придуманного вами архетипа. Последний ход должен отражать эти последствия. Он не обязан быть сложным, но он должен идеально соответствовать вашей задумке.

Иногда последний ход подчёркивает основную концепцию архетипа: прорицатель, к примеру, в свой последний час делает одно последнее пророчество. И Распорядитель должен воплотить это пророчество в реальность. В других случаях последний ход помогает осознать роль, сыгранную персонажем в повествовании: последний ход знающего побуждает игроков сформулировать, как тот повлиял на их героев. Их воспоминания вносят последний штрих в историю персонажа, покидающего игру.

Дополнительные элементы

Когда вы создаете архетип для «Городских легенд», в вашем распоряжении множество разных средств его индивидуализации: причастность к тому или иному миру, ходы архетипа, ходы инаковости, драматические ходы и т. п. Но достаточно ли этого, чтобы реализовать вашу задумку? Если нет, значит вам нужно что-то ещё, некая изюминка, уникальный элемент, которого не будет у других архетипов. По сути, *дополнительные элементы* — это либо дополнения к механике игры, либо альтернативные способы её применения.

Возьмем, к примеру, четыре новых архетипа, которые представлены в этой книге: гуру, торговец редкостями, голем и возрождённый. У каждого из них есть своя изюминка.



- Для голема мы заменили понятие инаковости на нечто по сути прямо противоположное — на *человечность*. Голем в этом смысле уникальный архетип: его история — это история обретения души, а не её утраты.
- Возрождённый, принимая инаковость, заменяет некоторые общие ходы на новые, более мощные и жёсткие. Неминуемое возмездие — вот, что несёт он в мир, и новые ходы подчеркивают это.
- Гуру управляет целой толпой приверженцев, своей *паствой*. Эти люди придерживаются строгих правил и могут как существенно облегчить, так и усложнить жизнь персонажа.
- У торговца редкостями есть целая сеть клиентов — его *тайный круг*, который одновременно и приносит прибыль, и доставляет неприятности. Хотя тайный круг никак не затрагивает механику игры, он даёт торговцу редкостями значительное преимущество за счёт широчайшего круга знакомств.

В отличие от ходов, дополнительные элементы другого архетипа нельзя получить при повышении. Если вы хотите дать своему архетипу что-то совершенно уникальное, чего никогда не будет ни у кого другого, это ваш шанс. Может быть, это просто несколько новых ходов, ключевых для этого архетипа — как заклинания и кабинет чародея, или демонический облик меченого. Но вы можете пойти дальше, как это сделали мы в новых буклетах, и добавить в игру новую механику.

Чтобы довести до ума дополнительные элементы, вам придётся много экспериментировать, ведь зачастую потребуются не только новые ходы, но и изменения в базовой механике игры. И это замечательно! Любые идеи, которые приходят вам в голову, стоят того, чтобы найти своё воплощение!

ВСЕЁПРОЧЕЕ

Ну вот, буклет почти готов! Новые ходы написаны, характеристики распределены, дело осталось за малым — добавить немного красок, несколько небольших штрихов, которые вдохнут в него жизнь.

Имя

Выпишите несколько имен, которые, по вашему мнению, подошли бы персонажам этого архетипа. Их должно быть штук 15, как минимум, но не больше 30. Мы обычно располагаем имена в алфавитном порядке. Старайтесь, чтобы имена были как можно более разнообразными, и не повторялись в других буклетах. Это чертовски неприятно, если кто-то другой уже взял себе имя, которое тебе приглянулось.

Внешность

Мы бы посоветовали скопировать гендер и типаж из готовых буклетов «Городских легенд» (соответственно, «бесполое существо, женщина, мужчина, андрогин» и «азиатский, негроидный, европеоидный, испано-мексиканский, ближневосточный, присущий данной местности, ...»). У нас были причины выбрать именно эти варианты. Что касается одежды, попробуйте представить себе, каких персонажей можно создать на основе вашего буклета. Как бы они выглядели? Четырёх или пяти вариантов будет вполне достаточно. Не нужно подробностей, описывайте одежду в общих чертах: деловой костюм, повседневная одежда, неприметная одежда, облачение священника, униформа и т. п.

Имущество

В «Городских легендах» каждый архетип получает свой собственный набор предметов или объектов, которые могут находиться в его владении. Сюда входит всё, от грубого оружия до священных реликвий, от мелочёвки в карманах до автомобиля или квартиры. Есть предметы, которыми архетип владеет по умолчанию, в иных же случаях

игрокам предоставляется выбор. В вашем буклете тоже должен быть стандартный набор имущества.

Начните с крупных объектов — где персонаж живёт, на чём передвигается по городу. Подумайте, какой у него должен быть телефон. Скорее всего, у архетипа будет и жильё, и средство передвижения, и средство связи — в том или ином виде (разве что у вас есть веские причины лишить его чего-то из перечисленного). Затем добавьте ещё несколько предметов — это может быть оружие или, к примеру, какая-то характерная мелочь. В любом случае, составьте небольшой список в два-три предмета и постарайтесь сделать так, чтобы эти предметы не были просто хламом в кармане. Возьмём, к примеру, инструменты для гадания у прорицателя — это бесконечный источник новых приключений!

Долги

Следующий шаг — наметьте долги, связывающие персонажей между собой. Всего у вас должно быть три пункта. Насколько велик долг в каждом случае? Будет ли архетип должником или наоборот кто-то задолжал ему? Всё это решать вам. Исходите из характера архетипа: свойственно ли ему оказывать услуги, чтобы потом наживаться на своих должниках, или он, напротив, из тех, кто сам часто нуждается в помощи и при этом считает, что долг платежом красен? В первом случае у архетипа будет больше должников, во втором — собственных долгов, а если ни та, ни другая черта не выделяется, лучше соблюсти баланс.

Наверняка первое, что придёт вам в голову — это какой-то старый долг, давняя связь между персонажами («много лет назад он спас мне жизнь» или «он когда-то помог мне расправиться с врагом»), но вам лучше обратиться к недавним событиям («вчера он спас мне жизнь» или «он отвлекает моего врага, пока я готовлюсь встретиться с ним лицом к лицу»). Гораздо лучше, если долги будут свежи в памяти, а отношения актуальны. Город велик, и долги нужны для того, чтобы в этом огромном городе у персонажей была причина встречаться снова и снова и сотрудничать.

Повышения

Последний штрих — повышения (те самые «Кровь +1» или «Ход другого архетипа»). Ваша задача определить, какие именно повышения сможет брать архетип, что, в свою очередь, определит характер его развития в ходе игры.

Повышения тоже характеризуют архетип. Если в вашем буклете недоступно повышение, которое есть у большинства архетипов, — это говорит о многом. К примеру, отсутствие повышения «Безопасно уйти на покой» означает, что спокойная жизнь представителям этого архетипа не светит. И если персонаж не сменит архетип, его история закончится только с его смертью. И наоборот, если убрать повышение «Сменить архетип», но оставить возможность безопасно уйти на покой, это будет означать, что персонажу не под силу изменить свою сущность, но он всё ещё может отойти от дел и спокойно встретить старость. Поэкспериментируйте с повышениями! Комбинации могут быть очень интересными.

Если вы считаете, что ваш архетип мог бы стать частью группы себе подобных, свяжите с этим одно из повышений. Знающий, к примеру, может «присоединиться к обществу стражей или возглавить его». Это означает дополнительную работу — вам придётся придумать правила, по которым эта группа будет функционировать, а также написать для них ход, но если всё сделаете на совесть, в конечном итоге ваши усилия оправдаются. Если вам нужен совет, как придумать интересный ход, загляните в главу «Тени» в основной книге правил «Городские легенды» (стр. 203).



КАК ДОВЕСТИ БУКЛЕТ ДО УМА

После того, как вы первый раз прошли все описанные выше шаги — распределили характеристики, выбрали ходы, придумали дополнительные элементы, — можете считать, что черновик вашего архетипа готов. Несмотря на это, вам предстоит ещё долгий путь. Теперь вам нужно протестировать буклет, выяснить, что из придуманного вами работает, а что нет. Создавать архетип — это как готовить новое блюдо. Одного рецепта недостаточно — только попробовав на вкус, вы поймете, чего в нём не хватает.

СОВЕТЫ ПО ТЕСТОВОЙ ИГРЕ

Ну вот, вы закончили с писаниной, и теперь вам осталось сущая мелочь: выяснить, а работает ли это всё на самом деле. Собирайте друзей, начинайте новое приключение и предложите им опробовать ваше детище. Дайте игрокам возможность разобраться в буклете самостоятельно, без вашей помощи. Отвечайте на их вопросы, если таковые будут возникать, но не стойте над душой. Если у них возникнут какие-то трудности, что-то будет их смущать, покажется нелогичным — обратите внимание на этот момент, его стоит переработать в дальнейшем.

Если вы Распорядитель...

...и вы тестируете в игре свой новый архетип, есть несколько моментов, на которые вы должны обратить особое внимание, но не стоит забывать о самой игре и о том, что каждому персонажу нужно уделить причитающееся ему время. Не делайте слишком большой акцент на персонаже, архетип которого вы тестируете. Новый буклет должен гармонично войти в игру наравне с остальными.

Первое и самое очевидное, что нужно выяснить: пользуется ли архетип своими ходами? Находят ли применение в игре основные ходы, ходы иначе, драматические ходы? И обратная сторона монеты: не используются ли они слишком часто? Записывайте, когда и какие ходы применялись,

чтобы в дальнейшем проанализировать эту информацию в спокойной обстановке.

Второе, на что нужно обратить внимание — это доминирующие стратегии поведения. Склонен ли игрок раз за разом возвращаться к одному и тому же способу решения проблем? Если это так, то ваш архетип получился однобоким — какая-то его сторона слишком сильна, чересчур велико искушение постоянно её использовать. Вернитесь к буклету и подумайте над тем, как разнообразить возможности персонажа. Может быть, стоит дать ему несколько новых ходов или изменить имеющиеся. Обеспечьте альтернативные способы решения проблем, чтобы игрокам не приходилось прибегать всё время к одним и тем же приемам.

И, наконец, третье — нет ли у архетипа бессмысленных ходов? Бессмысленными мы называем такие ходы, после применения которых в сюжете ничего не меняется. Кроме того, может оказаться, что какой-то ход не производит должного впечатления или не оправдывает ваших ожиданий с точки зрения результатов. Зачастую это можно исправить незначительными корректировками. Вносите их сразу, чтобы была возможность протестировать результат на следующих игровых встречах.

Если вы игрок...

...и вы тестируете в игре свой новый буклет, на стадии создания персонажа никаких сложностей возникнуть не должно, ведь вы сами всё это придумали. В игре постарайтесь полностью использовать все возможности архетипа. В конце концов, это ваше детище — кому, как ни вам, знать, на что оно способно. Реализуйте архетип на все сто, выбирайте самые интересные с вашей точки зрения ходы, самые крутые предметы. Если что-то вас разочарует, покажется недостаточно выразительным или, например, чересчур мощным, всё это можно будет исправить. Не бойтесь столкнуться с собственными недочётами — ведь именно их вы и ищете.

Помните, мы говорили про основной мотив архетипа? Используйте его в игре. Если архетип должен наживаться на своих должниках, пусть этим и занимается. Ваша задача проверить, как основной мотив персонажа взаимодействует с игровой вселенной. Как реагируют другие персонажи? Помогает ли столкновение с вами глубже раскрыть их характеры?

И самое важное — интересно ли играть по вашему буклету? Получаете ли вы удовольствие? Оправдал ли архетип ваши собственные ожидания? Если да, то вы на верном пути. Если нет, ищите в чём причина вашего недовольства и устраняйте её.

Если вы не Распорядитель и не игрок ...

...смотрите и слушайте. Замечайте все те моменты, о которых написано выше: как часто используются ходы, получают ли игроки удовольствие и т. д. Но не лезьте с вопросами во время игры — вопросы могут подождать. После окончания игровой встречи у вас будет достаточно времени, чтобы расспросить участников об их впечатлениях. Если вы боитесь что-то забыть — запишите. Ваше положение даёт вам преимущество взгляда со стороны — вы не ведущий и не игрок, вы не заняты ничем другим, кроме наблюдения, а значит, у вас больше шансов заметить что-то важное, что в иных случаях могло быть упущено. Смотрите, слушайте, записывайте. Записывайте всё. В первую очередь, конечно же, то, что показалось участникам непонятным и требовало пояснений с вашей стороны.

ПОЯСНЕНИЯ ДЛЯ БУДУЩИХ ИГРОКОВ И РАСПОРЯДИТЕЛЕЙ

После того, как вы закончили создание архетипа и провели пару-тройку тестовых игр, рекомендуем вам обобщить все свои записи и скомпоновать из них что-то вроде руководства для будущих игроков.

В первую очередь обратите внимание на то, что у вас самих вызвало сложности, где вы сами спотыкались при создании буклета или во время пробной игры. Что чаще всего вызывало вопросы или недоумение? Там, где сложности возникли у одного игрока, скорее всего они возникнут и у других. Облегчите новичкам жизнь, заранее разложив всё по полочкам. Если в буклете есть какие-то нововведения (например, дополнительные элементы или нестандартные ходы), обязательно приведите детальные пояснения. Новые правила часто требуют особого внимания. Не забывайте: то, что вам кажется абсолютно понятным, кому-то другому может показаться сущей бессмыслицей.

Кроме того, если вам стало известно о чём-то, что может завести персонажа в тупик, о каких-то подводных камнях (вы сами на них наткнулись, или кто-то вам о них рассказал) — стоит уделить этому пару строк. Велика вероятность того, что кто-то ещё наступит на те же грабли. Ваше предупреждение может уберечь будущих игроков от неприятного опыта.

И, наконец, сделайте небольшой список книг, фильмов или музыкальных произведений, послуживших источником вдохновения при создании вашего архетипа. Это необходимо! Подумайте, какие песни, книги, комиксы, телесериалы или кинофильмы натолкнули вас на мысль о создании этого архетипа? Где вы могли видеть или слышать нечто похожее? Не сомневайтесь, другим это будет интересно. К тому же игроки смогут заранее получить представление о том, что это за архетип и какой будет игра с его участием.



КАК ОПУБЛИКОВАТЬ БУКЛЕТ

Раз уж вы столько времени потратили, чтобы отшлифовать свой буклет (а это действительно занимает уйму времени), наверняка вы хотели бы, чтобы люди им пользовались. И мы тоже этого хотим. Вот несколько способов, как опубликовать свой буклет:

ОТДАТЬ ЕГО БЕСПЛАТНО

Если вы не требуете денег за использование своего буклета, вы можете опубликовать его, где хотите: на форуме «Городских легенд», в собственном блоге или на любом другом ресурсе, где собираются любители тёмного городского фэнтези. То же относится и к отдельным ходам. «Постапокалипсис» всегда поддерживал доработку и переработку своих материалов. Мы гордимся тем, что «Городские легенды» не остаются в стороне от этой традиции.

ОПУБЛИКОВАТЬ ЧЕРЕЗ «MAGPIE GAMES»

Если вы хотели бы опубликовать свой буклет в одной из наших официально изданных книг, дайте нам знать. Мы всегда открыты для обсуждения вашего творчества и рады свежим идеям для будущих дополнений. Если у вас уже есть готовый буклет, пишите нам на адрес: info@magpiegames.com

Но мы должны вас предупредить: к «Городским легендам» мы относимся очень серьёзно. Скорее всего, мы попросим вас переделать многое, чтобы добиться идеального результата. Создавать новые архетипы — круто, но этот долгий и трудоёмкий процесс не для слабонервных. Мы тут не в бирюльки играем! Мы тут приносим жертвы Старшим Богам, совершая должным образом все причитающиеся ритуалы!

ПОЛУЧИТЬ ЛИЦЕНЗИЮ

Если же вы не собираетесь ограничиваться одним буклетом и хотите погрузиться в создание материалов для «Городских легенд» с головой, мы готовы предоставить вам лицензию. Если у вас на уме детальное описание какого-то города, или есть идеи относительно специфического дополнения, которым вы хотели бы порадовать сообщество, дайте нам знать. Мы будем только рады, если на созданном нами каркасе кто-то построит что-то своё, несомненно великолепное. И мы обязательно найдём способ вознаградить финансово всех участников процесса.

ЧТО МОЖЕТ БЫТЬ ПРОЩЕ

После того, как мы всё разжевали, вы, должно быть, думаете: «Что может быть проще! Всё необходимое у меня уже есть! Всё здесь — перед глазами!»

Такой подход нам по душе! Держитесь за эту мысль, когда всё пойдет наперекосяк, когда единственным вашим желанием будет порвать и выкинуть этот чёртов буклет и никогда о нём больше не вспоминать. Держитесь за эту мысль, когда игроки и ведущие будут критиковать ваш труд, утверждая, что этот дурацкий архетип невозможно играть. Творчество — штука сложная, но мы правда хотим, чтобы вы справились и довели дело до публикации.

Удачи! С нетерпением ждём плодов вашего труда, пусть даже они будут слегка орошены кровью.



АРХЕТИПЫ



ТОРГОВЕЦ РЕДКОСТЯМИ

Одни смертные обращаются к миру сверхъестественного, чтобы получить ответы на все вопросы, другие ищут здесь справедливости. Но лишь тебе известна истина: тайные знания — такой же товар, как и всё остальное. Если знать, к кому обратиться, можно достать всё что угодно. А в твоём случае... ну... обычно — обращаются именно к тебе.



Имя

(выбери одно)

Адриан, Акра, Ангелика, Бакари, Валери, Ванг, Ванда, Габриэль, Грэйс, Далия, Джеки, Кай, Кроуфорд, Лайнел, Михаэлла, Надя, Расида, Рикардо, Родерик, Тиболт, Харт, Эллис, Эмина, Яна.

Внешность

(выбери столько, сколько потребуется)

- **Гендер:** бесполое существо, женщина, мужчина, андрогин.
- **Типаж:** азиатский, негроидный, европеоидный, испано-мексиканский, ближневосточный, при-
сущий данной местности, _____.
- **Одежда:** вельветовые брюки и рубашка, доро-
гой костюм, толстовка с капюшоном и широкие
штаны, твидовый пиджак с заплатками на локтях.

Манера держаться

(выбери одно)

Приятная, таинственная, самодовольная, лукавая.

Начальные основные характеристики

(добавь 1 к одной из позиций)

- | | |
|-------------|------------|
| • Кровь -2 | • Разум +2 |
| • Сердце +1 | • Дух +0 |

Начальные характеристики причастности

(добавь 1 к одной из позиций)

- | | |
|-------------------|----------------|
| • Мир Смертных +2 | • Мир Силы +1 |
| • Мир Ночи -1 | • Мир Хаоса -1 |

Вопросы предыстории

- Кто ты?
- Как долго ты живешь в этом городе?
- Какое таинственное происшествие положило
начало твоей карьере?
- На что ты тратишь свои деньги?
- В чём ты отчаянно нуждаешься?

Имущество

Дорогая квартира, средних размеров автомо-
биль, смартфон, очки.



Портфель (выбери один):

- ☐ Битком набитый портфель — если кто-то копается в твоём портфеле без спросу, он не найдёт в нём то, что ищет. На самом деле этот предмет спрятан у кого-то из твоих коллег по тайному кругу.
- ☐ «Самый обычный» портфель — твой портфель скрывает ауру, окружающую магические предметы. Ты можешь спрятать в своём портфеле такой предмет, и его нельзя будет обнаружить никакими средствами.
- ☐ Волшебный портфель — твой портфель обладает собственной волей. Если ты попал в отчаянную ситуацию и нуждаешься в помощи, засунь туда руку. Распорядитель скажет тебе, какой предмет ты нашёл.

Долги

- Кто-то постоянно обращается к тебе за реликвиями и магическими предметами. Он дважды перед тобой в долгу.
- Кто-то сливает тебе информацию о действиях твоих врагов. Ты дважды перед ним в долгу.
- Ты провернул аферу и лишил кого-то редкого и ценного предмета, который он не может теперь вернуть. Ты трижды перед ним в долгу.

Тайный круг

Тайный круг — это сообщество влиятельных и наделённых знаниями смертных, которые торгуют волшебными предметами, реликвиями и древними фолиантами. Некоторые из этих предметов вполне легальны, а другие приходится прятать, заключая тайные сделки в комнатах без окон. Ты не доверяешь своим коллегам. Твои коллеги не доверяют тебе. Такой уж бизнес.

Твой тайный круг обладает следующими особенностями (выбери три): использование паролей и тайных знаков, неотслеживаемые одноразовые телефоны, сверхъестественная охрана, ежемесячная ярмарка, тайники, уединённые убежища, подкупленная полиция, ритуальные встречи, свой форум в интернете, независимый оценщик.

Среди твоих коллег есть следующие второстепенные персонажи (список можно расширить при необходимости): Рэйвен Локе, Эверетт Баньясарн по прозвищу «Одноглазый», Феникс Перез, Диана Стоун, сёстры Йошида, граф Ламонт, брат Эрик, мадам Мурлав, леди Элейн Малькольм, Джон Куреши, доктор Занг Йи.

- На чью коллекцию ты положил глаз? _____
- У кого хранится что-то из твоей коллекции? _____
- Кто подозревает тебя в попытке его надуть? _____

Если ты хочешь бесплатно получить что-то ценное и полезное от кого-то из твоего тайного круга, **востребуй долг**. Твой должник обязан предложить тебе три предмета на выбор. Ты можешь выбрать любой, но имей ввиду, что остальные два ты уже никогда не сможешь получить бесплатно.

Когда ты **отправляешься на поиски** и обращаешься при этом к своему тайному кругу, можешь прислушаться к голосу разума, вместо того чтобы погружаться в мир смертных. При этом ты всё равно прикасаешься к миру смертных. Кроме того, добавь следующий вариант к списку 7–9:

- Ты пообещал раздобыть для них кое-что, но до сих пор не выполнил обещание.

Если ты **задолжал** кому-то, кто покупал у тебя раньше магические предметы, и ты пытаешься отсрочить долг, добавь следующий вариант к списку 7–9:

- Ты даёшь обещание раздобыть для них что-то ценное.

Коллекция редкостей

У тебя есть собственная коллекция древних свитков, книг и магических предметов. Ты собирал её годами, заключая сомнительные сделки. Расскажи Распорядителю о самом ценном предмете своей коллекции. На что тебе пришлось пойти, чтобы заполучить его?

Когда ты обращаешься к своей коллекции, чтобы **разобраться в природе таинственного явления**,



предмета или *индивидуума*, прислушайся к голосу разума. При 10+ выбери три варианта из списка. При 7–9 выбери один вариант.

- Ты обнаруживаешь уязвимое место, которое раньше не замечал.
- Ты находишь новые средства достижения цели или нового союзника.
- Твои изыскания не привлекают внимания сверхъестественных существ.

В случае провала ты узнаёшь что-то страшное, предвещающее неминуемую гибель тебе, твоим друзьям или даже всему городу.

Ходы торговца редкостями

Ты получаешь этот ход сразу:

☑ **Оценщик:** когда ты оцениваешь магический предмет, прислушайся к голосу разума. При 10+ задай распорядителю 2 вопроса из списка, при 7–9 задай один вопрос.

- Что из того, что известно об этом предмете, на самом деле ложь, призванная скрыть его истинную ценность?
- Какие тайны сокрыты в этом предмете и какими силами он обладает?
- Кто может рассказать более подробно об этом предмете или о силах, которыми он обладает?
- Кто бы хотел заполучить этот предмет?

В случае провала предмет оказывается проклятым. Распорядитель расскажет, какое на нём лежит проклятие.

Кроме того ты можешь выбрать один ход из приведенных ниже:

- ☐ **Трус:** когда ты бросаешь кого-то в попытке избежать неприятностей, прислушайся к голосу разума, вместо того чтобы услышать зов крови.
- ☐ **Торгаш:** когда ты убеждаешь второстепенного персонажа купить у тебя волшебный предмет и получаешь результат 7–9, считай, что получил 10+. В случае провала считай, что получил результат 7–9, но при этом тебя обманули относительно целей покупки.

☐ **Охотник за редкостями:** когда ты расспрашиваешь второстепенного персонажа об интересующих тебя магических предметах, сведениями о которых тот действительно обладает, прислушайся к голосу разума. В случае успеха он даёт тебе конкретную наводку: указывает место, связанное с интересующим тебя предметом, персону, владеющую им, или рассказывает, в какой книге о нём можно прочитать (на твой выбор). При 10+ в твоём тайном круге уже есть кто-то, кто поможет тебе извлечь пользу из полученной информации. При 7–9 что-то на данный момент мешает тебе добраться до желаемого или представляет опасность. В случае провала сведения, которые ты получаешь, весьма скудны, а твой информатор при этом оказывается в смертельной опасности.

☐ **Вооружённый тайным знанием:** когда ты бросаешься в атаку, используя волшебный предмет или реликвию, можешь считать, что получил результат 10+, но предмет в этом случае безвозвратно и совершенно очевидно потерян — сгорел, израсходовал свой потенциал или что-то в этом духе.

Драматические ходы

Ход инаковости

Когда ты пользуешься чужим невежеством в области тайных знаний, чтобы получить личную выгоду, прими инаковость.

Ход близости

Разделяя с кем-то близость — физическую или эмоциональную, — ты оказываешься перед ними в долгу. У тебя есть что-то, что ему нужно. Попроси его назвать предмет, который он ищет, — этот предмет недавно появился у кого-то из твоего тайного круга.

Последний ход

Когда ты умираешь или уходишь на покой, выбери себе преемника. Он получит твою коллекцию книг и артефактов. Пока он заботится о её сохранности, он получает *ход коллекция редкостей*.



Повышения

Доступные сразу

- ☐ Сердце +1 (макс. +3)
- ☐ Дух +1 (макс. +3)
- ☐ Разум +1 (макс. +3)
- ☐ Новый ход торговца редкостями
- ☐ Новый ход торговца редкостями
- ☐ Ход другого архетипа
- ☐ Ход другого архетипа
- ☐ Твой тайный круг получает еще 2 особенности
- ☐ Смена принадлежности к миру

Доступные после пятого повышения

- ☐ +1 к любой основной характеристике (макс. +3)
- ☐ +1 к любой характеристике причастности (макс. +3)
- ☐ Избавиться от шрама
- ☐ Получить ход чародея *Преисполнение силой* и два заклинания
- ☐ Избавиться от уровня инаковости
- ☐ Улучшить 3 общих хода
- ☐ Улучшить 3 общих хода
- ☐ Безопасно уйти на покой
- ☐ Сменить архетип

Уровни инаковости

- ☐ Получить ход инаковости
- ☐ Получить ход инаковости
- ☐ Получить ход инаковости
- ☐ Получить ход инаковости другого архетипа
- ☐ Твой персонаж уходит Распорядителю. Он может вернуться в историю в качестве проблемы

Ходы инаковости

- ☐ **Профессиональные риски:** когда ты сталкиваешься с волшебным или сверхъестественным, прими инаковость, чтобы выкрутиться, прислушавшись к голосу разума, а не собираясь с духом.
- ☐ **Загребущие руки:** если ты успешно избежал неприятностей, прими инаковость, чтобы, отступая, стащить какой-то магический предмет.

- ☐ **Никому нельзя верить:** если кто-то тебя предал, ты можешь принять инаковость и считать, что ты предвидел измену и заранее принял меры. Ситуация моментально разворачивается в твою пользу.
- ☐ **Заинтересованные лица:** когда ты оказываешься в сложной ситуации, окружён превосходящими силами противника или попал в засаду, прими инаковость, чтобы в конфликт вмешались третьи лица. Их вмешательство даёт тебе определённую возможность, но это вовсе не значит, что они на твоей стороне.

Особенности роли торговца редкостями

Ты осторожен, ты жаден, ты умён, у тебя дурная репутация. В мире смертных ты на вершине — и ты же на самом дне. Заключая сделки, ты в первую очередь думаешь о собственной выгоде. Ты знаешь цену всему на свете и ничто не ценишь больше, чем деньги.

У тебя все схвачено. Город — это твой рынок. Ты знаешь смертных (и не только смертных), которые готовы дорого заплатить за магические предметы и древние фолианты. У тебя всегда в резерве есть план, как заработать на любом из твоих знакомых — даже твой лучший друг не застрахован (если кто-то оказался достаточно наивен, чтобы считать тебя своим другом), — но ты предпочитаешь не совершать опрометчивых поступков, чтобы оставаться в игре как можно дольше. В конце концов, зачем тебе деньги, если ты мёртв.

При всём при том... ты как никто близок к власти и могуществу... ты многое видишь, многое слышишь, многое знаешь такого, что могло бы изменить этот город к лучшему, исцелить его раны. Ты обитаешь на задворках человеческого сообщества, но ты всегда в самом центре событий. Важных событий.

Когда-то ты занялся этим бизнесом, чтобы иметь возможность удовлетворять свои прихоти. Но рано или поздно ты начнёшь задумываться: нет ли чего-то более ценного в этом мире?



Пояснения к ходам торговца редкостями

Чтобы распознать в предмете магический артефакт, не нужно применять ход «*Оценщик*» — ты слишком долго занимаешься своим делом, чтобы тебя можно было обмануть дешёвой подделкой. Применяя этот ход, ты заглядываешь гораздо глубже, постигая истинную природу чуда, попавшего в твои руки. Исследование может занять определённое время, тебе может понадобится специальное оборудование из твоей коллекции, но в конечном итоге ты обязательно доберёшься до сути.

Бросить кого-то в попытке *избежать неприятностей* — значит оставить его в потенциально опасной ситуации. Сбегая, ты не сможешь прислушаться к голосу разума, если брошенным соратникам ничего не угрожает.

Урон, который ты наносишь при использовании хода «*Вооружённый тайным знанием*», зависит от редкости и мощности артефакта, который ты используешь. Распорядитель скажет тебе, сколько урона ты нанесёшь и какие дополнительные условия сработают (урон по площади, пробивание брони и т. п.). Как правило, небольшие амулеты не опаснее обычного ножа (урон 1), а бесценные реликвии могут стереть с лица земли целую банду (урон 5, по площади, игнорирует броню, разрывное).

Твой *тайный круг* состоит исключительно из смертных. Если среди них был бы вампир, притворяющийся смертным, ты бы об этом знал. Но это вовсе не означает, что это «простые» смертные. Люди, заключающие с тобой сделки, обладают гораздо большим могуществом, чем все эти демо-

ны, вампиры и феи, разменивающие свои услуги на жалкие крохи политического влияния.

То, что ты должен принимать инаковость, когда обманываешь невинных смертных, пользуясь их невежеством в области сверхъестественного, не подлежит сомнению, но не забывай, что злоупотребление невежеством самих сверхъестественных существ (или смертных, посвящённых в тайную жизнь города) ничуть не лучше. Каждый раз, когда ты пользуешься своей профессиональной информированностью в ущерб другим — принимай инаковость.

Когда ты используешь ход инаковости «*Загрязняющие руки*», чтобы заполучить какой-то предмет, не забывай, что ты можешь столкнуться впоследствии с его законным владельцем. Этот ход позволяет тебе унести добычу с места конфликта, но это не значит, что предыдущий хозяин не захочет вернуть похищенное сокровище. В конце концов, любой, у кого есть что-то достаточно ценное, что могло бы тебя заинтересовать, скорее всего будет считать тебя главным подозреваемым.

Источники вдохновения

- **Печатные издания:** «Доктор Стрэндж», «Хэллбой», «Джон Константин: Посланникада».
- **Музыка:** «Hustlin» (Rick Ross), «Friend or Foe» (Jay-Z), «Life in the Fast Lane» (The Eagles).
- **Фильмы:** «Девятые врата», «Константин», «Ночь демона».
- **Сериалы:** «Ангел», «Сонная лощина», «Шерлок».





СОВЕТЫ ДЛЯ РАСПОРЯДИТЕЛЯ

Если в игре присутствует торговец редкостями, независимо от того, какой город вы выбрали и какие ещё архетипы задействованы, центральную роль в приключении будут играть магические предметы. Все особенности торговца редкостями — его долги, его тайный круг, его ходы — создают новую площадку для конфликта: магические артефакты. Остальные игроки против своей воли оказываются затянутыми в погоню за добычей. Не пытайтесь как-то это предотвратить. С первого взгляда может показаться, что сюжет отходит от политической тематики, но эта погоня за реликвиями, их покупка или продажа, их уничтожение — на самом деле ни что иное, как погоня за властью, торговля могуществом и уничтожение влияния.

Активно создавайте возможности для торговца редкостями заполучить очередной волшебный предмет. Вводите в повествование второстепенных персонажей, которые разыскивают какой-нибудь артефакт, чтобы забрать его себе или уничтожить в страхе перед его мощью. Вводите волшебные предметы в контекст политической игры в городе, связывая через них главных и второстепенных персонажей. Задействуйте артефакты в сценах — так, чтобы торговец редкостями имел шанс заполучить их, честным путем или при помощи «Загребуших рук». И дайте ему возможность дурачить других после использования хода «Оценщик», когда он припоминает правдивые и ложные слухи, окружающие предмет.

Когда торговец редкостями применяет ход «Вооруженный тайным знанием», учитывайте и мощь предмета, который он использует, и его природу. Помимо базового урона, возможно, придутся к месту различные качества, такие как «по площади», «игнорирует броню», «разрывное», «огонь» (или другая стихия), «шумное». Не забывайте, что предмет после использования будет либо уничтожен, либо придёт

в негодность. Если что-то от него и останется, это не будет иметь практически никакой ценности.

Помните, что тайный круг сам по себе — буря. С расширением тайного круга ищите возможности создавать вокруг него новые проблемы и устраивать новые бури. При возникновении внутренних или внешних конфликтов торговец редкостями окажется в них втянут, даже если он сам этого не желает. Используйте это положение вещей, чтобы дать торговцу редкостями причину обратиться к другим персонажам за помощью. А им, в свою очередь, напомните, что обратившийся к ним сам обладает немалыми ресурсами, которыми они могли бы воспользоваться для решения собственных проблем.

Если персонаж решил использовать ход «Заинтересованные лица», чтобы выбраться из сложной или опасной ситуации, постарайтесь связать вмешавшуюся третью силу с его прошлым. Может быть, есть некая организация, разыскивающая артефакт, который торговец редкостями в своё время украл или продал, или кто-то просто хочет отомстить за сорванную сделку. Иными словами, воспользуйтесь этой возможностью, чтобы передать привет из прошлого и пролить свет на одну из тех сомнительных сделок, благодаря которым торговец редкостями собрал свою коллекцию.

И наконец, дайте торговцу редкостями шанс подняться над всей этой суетой, стать чуточку лучше. Архетип толкает его к тому, чтобы поступать эгоистично и не считаться ни с чьим мнением. В то время как Распорядитель должен дать ему возможность преодолеть себя, стать героем, рискнуть чем-то ради людей, которые не заплатят ему денег. Иными словами, торговец редкостями должен иметь возможность расти над собой, хотя каждый шаг в сторону от архетипа дорого ему обойдётся... очень дорого.

ВОССТАВШИЙ

Они забрали у тебя всё. Твою жизнь. Твою любовь. Твоё будущее. Ничего не осталось. Но духи, что обитают по ту сторону, снизошли до тебя. Духи мицения, присматривающие за загробным миром, решили дать тебе второй шанс, подарили тебе возможность отомстить тем чудовищам, что разрушили твою жизнь. Не упусти этот шанс.

Имя

(выбери одно)

Абдул, Адэр, Анамария, Азарел, Бернхард, Валентина, Даена, Дилла, Жозелин, Жонг, Ковит, Мватабу, Наталия, Николас, Пабло, Самья, Томас, Фалеака, Фарук, Энрике.

Внешность

(выбери столько, сколько потребуется)

- **Гендер:** бесполое существо, женщина, мужчина, андрогин.
- **Типаж:** азиатский, негроидный, европеоидный, испано-мексиканский, ближневосточный, присущий данной местности, _____.
- **Одежда:** окровавленная одежда, наряд фетишиста, готическая одежда, уличная одежда.

Манера держаться

(выбери одно)

Растерянная, отстраненная, рассеянная, переменчивая.

Начальные основные характеристики

(добавь 1 к одной из позиций)

- | | |
|-------------|------------|
| • Кровь +2 | • Разум -2 |
| • Сердце +0 | • Дух 1 |

Начальные характеристики причастности

(добавь 1 к одной из позиций)

- | | |
|-------------------|----------------|
| • Мир Смертных -2 | • Мир Силы +1 |
| • Мир Ночи +1 | • Мир Хаоса +1 |

Вопросы предыстории

- Кем ты был до своей смерти?
- Что ты помнишь о прошлой жизни?
- Кто видел, как ты возродился?
- Что-то постоянно напоминает тебе о твоей прошлой жизни. Что это и почему оно важно для тебя?
- Что может заставить тебя забыть о мести?



Имущество

- Напоминание о смерти (пуля, косточки, две серебряные монеты и т. п.).
- Дробовик или револьвер «Магнум» (урон 3, шумное, перезарядка).
- Фотографии и памятные вещи из прошлой жизни.

Долги

- Кто-то искренне оплакивал твою смерть. Ты перед ним в долгу.
- Кто-то пытался восстановить справедливость и наказать виновных в твоей смерти, но не справился, и твоя душа не смогла обрести покой. Он перед тобой в долгу.
- Кто-то уже привык рассчитывать на тебя и твои способности. Спроси у него, что такого ты для него делаешь, чего не могут сделать другие. Он дважды перед тобой в долгу.
- Твой демонический спутник перенёс тебя из мира мёртвых обратно в мир живых. Ты дважды перед ним в долгу.

Демонический спутник

Твой демонический спутник — это тот, кто вывел тебя из царства мёртвых. Он сопровождает тебя повсюду. Вы с ним словно одно целое, ты постоянно чувствуешь его присутствие, даже если не видишь его.

Выбери, в каком облике он предстаёт:

Собака, змея, сова, стервятник, летучая мышь, ворона, ворон, волк, кот, крыса.

Выбери, как звучит его голос:

Потусторонний, зловеющий, преисполненный терпения, по-матерински заботливый, требовательный.

Когда твой спутник сражается с тобой бок о бок, ты получаешь +1 к броне. Демонический спутник следует за тобой только в том случае, если твои цепи влекут тебя, или ты выполняешь свой долг.

Твои цепи

Ты жаждешь справедливости, стремишься отомстить тем, кто причинил тебе страдания. Вот что привело тебя назад в этот мир, вот что тебя здесь держит.

Составь список из нескольких имён (максимум из трёх) и опиши, чем они перед тобой провинились.

С каждым из этого списка тебя связывают цепи, та сила, что вытащила тебя из мира мёртвых. Пока они живы, пока над ними не свершилось возмездие, ты не можешь умереть. Ты их судьба, их злой рок, кровавое правосудие, восставшее из могилы.

Когда ты считаешь, что правосудие свершилось, вычеркни имя из списка. Если твой демонический спутник согласен с тем, что наказание было справедливым, всё в порядке, если нет — ты перед спутником в долгу.

Если ты хочешь связать себя цепями с новой целью, попроси об этом своего демонического спутника и соберись с духом. В случае успеха, твоя просьба выполнена. При результате 10+ твой спутник также откроет тебе слабое место твоей новой цели. В случае провала эта персона вне твоей досягаемости. Ты получаешь постоянный штраф –1 на все действия против неё до тех пор, пока она не получит твоё прощение.

Когда ты вычёркиваешь последнее имя из списка, твои цепи рвутся. Твоя душа больше не привязана к миру живых. Демонический спутник покидает тебя, чтобы вернуться в мир духов. Если тебя убьют, ты больше не сможешь возродиться. Если ты хочешь обрести покой, можешь вернуть своё тело туда, откуда всё началось, туда, где ты умер.

Ходы восставшего

Выбери два.

☐ **В смущении Дьявол там стоял:** когда ты открываешь врагам свою истинную сущность, соберись с духом. В случае успеха они должны выбрать одно:

- Они бросаются враспынную или убегают.
- Они складывают оружие и сдаются.



- Они нападают на тебя, не обращая внимания на твоих союзников.

При 10+ ты также получаешь броню +1 от всех их атак до конца сцены.

В случае провала оказывается, что ты угодил в ловушку, которую подстроили те, кто хочет скрыться от возмездия.

- ☐ **Мститель:** когда ты вступаешь в бой, услышь зов крови. При результате 10+ получи 3 шанса. При 7–9 получи 2 шанса. В случае провала получи 1 шанс и однократный штраф –1. В бою ты можешь использовать шансы, чтобы сделать что-то из приведённого ниже списка (1 действие за 1 шанс).

- На свой выбор: убить, вывести из строя или обезоружить второстепенного персонажа в пределах досягаемости.
- Перенаправить на другую цель или увести в сторону чью-то атаку в пределах досягаемости.
- Добраться до любого персонажа вне досягаемости до того, как он успеет среагировать или сбежать.
- Защитить одного персонажа в пределах досягаемости от всех направленных на него атак во время боя.

- ☐ **Кажется, тут пахнет бензином?:** когда ты осматриваешь место в поисках способа стереть его с лица земли, услышь зов крови. В случае успеха ты находишь все необходимые средства. При результате 10+ все складывается идеально, тебе остаётся только поднести зажигалку. В случае провала ты или твой союзник оказался в опасности или попался на глаза врагам.

- ☐ **Ты совсем не страшный:** у тебя есть друг среди простых смертных. Он верит в то, что справедливость на твоей стороне, и всегда готов помочь. Когда ты обращаешься к нему за утешением, сочувствием или просишь о помощи, соберись с духом. В случае успеха он перевяжет твои раны и спрячет тебя от врагов: сотри все полученные ранения. При результате 10+ он также кое-что узнал о твоих врагах и расска-

жет тебе об открывшейся возможности. В случае провала твоё самочувствие слишком сильно его обеспокоило: он в тайне свяжется с кем-то, кто, по его мнению, может тебе помочь.

- ☐ **Милосердный:** нанося урон, ты можешь выбрать, будет ли урон обычным или оглушающим, независимо от того, какое оружие ты используешь. Ты должен заранее сказать, какой урон собираешься нанести.

Драматические ходы

Ход инаковости

Прими инаковость, если убил кого-то, с кем ты не связан цепями.

Ход близости

Разделяя с кем-то близость — физическую или эмоциональную, — спроси у него, что ты должен нести в мир — справедливость или возмездие? Если он выберет справедливость, спроси, чем ты можешь облегчить его бремя. Помогая ему, ты получаешь постоянный козырь +1. Если он выберет возмездие, прими инаковость.

Последний ход

Когда твоё тело получает больше ранений, чем может выдержать, оно падает замертво, но ты не умираешь. Любой, кто обладает сверхъестественным чутьём, поймёт, что ты не умер, и сможет разобраться, как вернуть твоё тело к жизни (присыпать могильной землёй, провести какой-то забытый ритуал или что-то в этом роде). Возможно, твой демонический спутник попытается найти кого-то, кто поможет тебе вернуться.

Повышения

Доступные сразу

- ☐ Кровь +1 (макс. +3)
- ☐ Дух +1 (макс. +3)
- ☐ Разум +1 (макс. +3)
- ☐ Броня +1
- ☐ Новый ход восставшего
- ☐ Новый ход восставшего



- ☐ Ход другого архетипа
- ☐ Ход другого архетипа

Смена принадлежности к миру

Доступные после пятого повышения

- ☐ +1 к любой основной характеристике (макс. +3)
- ☐ +1 к любой основной характеристике (макс. +3)
- ☐ +1 к любой характеристике причастности (макс. +3)
- ☐ Избавиться от шрама
- ☐ Избавиться от шрама
- ☐ Улучшить 3 общих хода
- ☐ Улучшить ход преисподней
- ☐ Улучшить ход преисподней

Уровни инаковости

- ☐ Замени ход «Избежать неприятностей» на ход «Крыса в западне».
- ☐ Замени ход «Распознать мотивы» на ход «Выбить правду».
- ☐ Замени ход «Одурочить или сбить с толку» на ход «Зловещие тени».
- ☐ Получить ход инаковости другого архетипа.
- ☐ Твой персонаж уходит на покой; твой демонический спутник возвращает тебя в мир мёртвых.

Ходы преисподней

- ☐ **Крыса в западне:** если враги загнали тебя в угол, услышь зов крови. В случае успеха, рассчитывай нанесённый и полученный тобой урон так, словно ты малая группа, а не один человек (урон 3, броня 1). При результате 10+ выбери два. При 7–9 выбери один.
 - Ты наносишь ужасающий урон.
 - Ты получаешь меньше урона.
 - Ты создаёшь возможность.
 - Ты не принимаешь инаковость.

Улучшенный ход: рассчитывай нанесённый и полученный тобой урон так, словно ты средняя группа (урон 4, броня 2).

- ☐ **Выбить правду:** когда ты пытаешь кого-то, услышь зов крови. В случае успеха, ты сломил его сопротивление, и он должен правдиво от-

ветить на твои вопросы. При результате 10+ задай 2 вопроса. При 7–9 задай 1 вопрос.

- Сказал ли ты правду о _____?
- Что ты знаешь о _____?
- Где я могу найти _____?
- Как я могу тебя использовать, чтобы осуществить свою месть?
- Прими инаковость, чтобы задать любой другой вопрос.

Улучшенный ход: при результате 12+ ты можешь задать либо 3 вопроса из списка, либо 1 вопрос не из списка, при этом не принимая инаковости.

- ☐ **Зловещие тени:** когда ты запугиваешь кого-то, прячась во тьме, соберись с духом. В случае успеха, он достаточно напуган. При результате 10+ выбери 2, при 7–9 выбери 1.

- Ты создаёшь возможность.
- Ты наносишь урон (игнорирует броню).
- Тебе удаётся не раскрыть себя.
- Тебе не нужно принимать инаковость.

Улучшенный ход: при результате 12+ бери все 4, причём один с двойным эффектом (учти, что ты не можешь с двойным эффектом «не принять инаковость»).

Особенности роли восставшего

Ты одинок, надломлен. Ты полон гнева. И ты идеал готического стиля.

Восставший — это воплощённое возмездие, то, что осталось от человека, которому причинили ужасную душевную боль. Твоё предназначение — обрушить все силы преисподней на тех, кто за это в ответе. Восставший — это стихийное бедствие, кровавый смерч, берущий своё начало где-то в заброшенных канализационных колодцах, в тёмной воде на самом дне города, и несущийся туда, где обитают богатые и могущественные, чтобы напомнить им: всему приходит конец.

Впрочем, тебе решать, что ты сделаешь со своим вторым шансом. Твой демонический спутник толкает тебя на путь мести, но ты можешь попытаться найти иной способ восстановить справедливость. В мире полно людей, которые ещё живут,



ещё дышат и которые могут умереть, если ты им не поможешь. Что толку от твоей мести, если люди продолжают страдать? Тебя направили по дороге, залитой кровью, но, быть может, стоит с неё свернуть, чтобы найти спасение?

Со спасением, правда, дело обстоит непросто. Корнями оно уходит к любви и прощению в твоём сердце, но плоды его не для тебя. Другие будут их срывать, пока ты не отбросишь планы мести, пока не пожелаешь для себя иного будущего и не найдёшь в себе силы выбраться из всей той грязи, что тебя окружает.

Спасение, мой друг, удел живых. Хочешь оставаться мёртвым — придётся довольствоваться одной местью.

Пояснения к ходам восставшего

Твой демонический спутник может востребовать с тебя долг в любой момент, даже если он находится где-то далеко. Если ты разорвал свои цепи до того, как твой спутник востребовал с тебя все причитающиеся ему долги, они простятся тебе. Твоё будущее принадлежит только тебе.

Чтобы потратить шансы, которые дает тебе «Мститель», тебе не обязательно делать ход. Не нужно бросаться в атаку, чтобы обезоружить или убить второстепенного персонажа, находящегося в пределах досягаемости. В крайнем случае, Распорядитель может попросить тебя выкрутиться, чтобы разобраться с последствиями.

Если ты взял ход «Ты совсем не страшный», удели немного времени тому, чтобы придумать, кто твой смертный друг и где он живёт. Возможно, он не имеет никакого отношения к случившемуся с тобой, но игра может стать интерес-

нее, если вы втянуты во всю эту историю вместе. В конце концов, кто сможет лучше понять тебя и защитить, как не тот, кто знает твоих врагов не понаслышке?

«Милосердный» позволяет наносить оглушающий урон абсолютно любым оружием. Чтобы узнать больше об оглушающем уроне, открой страницу 113 «Городских легенд» (Глава 5, «Улицы»).

Когда ты заменяешь один из общих ходов на ход преисподней, ты теряешь доступ к изначальному ходу. К примеру, получив ход «Крыса в западне», ты не сможешь больше избегать неприятностей. Даже если у твоего персонажа есть прекрасная возможность сбежать, Распорядитель будет решать, получилось у тебя или нет.

Ходы преисподней улучшаются точно также, как общие ходы: тебе нужно взять соответствующее повышение. Разумеется, ты не можешь улучшить ход, которого у тебя ещё нет, поэтому сперва тебе нужно открыть к нему доступ, получив уровень инаковости.

Источники вдохновения

- **Печатные издания:** «V — значит вендетта», «Граф Монте-Кристо», «Город грехов: Трудное прощание».
- **Музыка:** «Bring Me To Life» (Evanescence), «Meet Me in the Woods» (Lord Huron), «Hit 'Em Up» (2Pac).
- **Фильмы:** «Ворон», «Выживший», «Убить Билла».
- **Сериалы:** «Реванш», «24 часа», «Во все тяжкие».





СОВЕТЫ ДЛЯ РАСПОРЯДИТЕЛЯ

Восставший начинает игру в сложном положении. У него уже было время разобраться в своих новых возможностях и вспомнить свою прошлую жизнь, но он ещё не готов с головой окунуться в омут смерти и разрушений, как того требует его демонический спутник. Его долги указывают на те скудные знакомства, которые у него имеются — скорее всего он приобрёл их уже после возвращения.

Несмотря на вышесказанное, будьте готовы к тому, что игра превратится в кровавую баню. Восставший — это стрела справедливости, направленная прямо в грязное брюхо города. Ваша работа заключается в том, чтобы путь мести не оказался слишком уж прямым. Будет неинтересно, если восставший просто придёт, убьёт всех и растворится в ночи. Пусть у его врагов будет своя правда, пусть они вызывают сложные эмоции. Невинные свидетели, преграждающие путь, тоже придутся к месту.

Будьте начеку, следите за тем, как восставший использует свои ходы. Усложняйте ему жизнь социальными взаимодействиями каждый раз, когда он пытается проложить короткий путь к цели. Он отправился к своему смертному другу за помощью? Дайте понять, что у друга и своих проблем немало. Он пытается кого-то, чтобы выбить из него сведения? Напомните о том, что избитый запомнит нападавшего. Окунайте его почаще в болото человеческих взаимоотношений.

Те, за кем восставший вернулся в этот мир, вряд ли будут прятаться. В конце концов, мёртвые обычно лежат в могилах, а не приходят на твой порог, чтобы мстить. Пусть его обидчики живут своей

обычной жизнью. И не забудьте установить отношения между ними и персонажами других игроков. К тому моменту, когда восставший до них доберётся, каждого из них должен окружать клубок взаимоотношений, которые не получится просто проигнорировать.

Когда неминуемое столкновение, наконец, состоится, пускайте в ход жёсткие ходы. Восставший может выдержать тонны урона, многие из его ходов направлены на то, чтобы выйти целым из драки, из которой другой бы не выбрался. Враги восставшего — часть городской элиты, и ресурсы у них немалые. Как только восставший сделает рискованный ход, наносите ответный удар. Затем предоставьте ему возможность снова атаковать, и так по кругу.

Если игра продолжается дольше одной встречи, постарайтесь не превратить эту борьбу в рутину. Поинтересуйтесь, кто из старых друзей или родственников восставшего всё ещё в городе, и вводите их в игру. Пусть не забывает, что он всё ещё человек. Предложите ему также возможность оказать помощь обществу и напоминайте постоянно, что люди, виновные в его в смерти, — это серьёзные противники, совершившие немало преступлений.

А когда дело подойдёт, наконец, к развязке, когда восставший будет считать, что правосудие вот-вот свершится, откройте ему правду. Покажите, кто на самом деле виновен в его гибели. Раскройте имя истинного злодея, человека, которого восставший даже не подозревал... и спросите, сумеет ли он найти прощение в своём сердце.

ГУРУ

Однажды ты начал говорить... и твоими устами заговорило Божество. Ты никогда не просил об этом, никогда не жаждал откровения, никогда не стремился быть пастырем и нести утешение избранным. Но когда святой дух призвал тебя, ты принял эту ношу. Сможешь ли ты оправдать доверие?



Имя

(выбери одно)

Аарон, Амандип, Гавриил, Даэль, Джейд, Джонни, Измаил, Илия, Кири, Корнелиус, Кэтрин, Моника, Наалниш, Рета, Сара, Тобиас, Хадар, Черити, Шафик, Эпидий.

Внешность

(выбери столько, сколько потребуется)

- **Гендер:** бесполое существо, женщина, мужчина, андрогин.
- **Типаж:** азиатский, негроидный, европеоидный, испано-мексиканский, ближневосточный, при-
сущий данной местности, _____.
- **Одежда:** яркий наряд, церковное облачение, деловой костюм, простая одежда.

Манера держаться

(выбери одно)

Высокомерная, фамильярная, благочестивая, светская.

Начальные основные характеристики

(добавь 1 к одной из позиций)

- | | |
|-------------|------------|
| • Кровь +0 | • Разум -2 |
| • Сердце +1 | • Дух +2 |

Начальные характеристики причастности

(добавь 1 к одной из позиций)

- | | |
|-------------------|----------------|
| • Мир Смертных +1 | • Мир Силы +2 |
| • Мир Ночи 0 | • Мир Хаоса -2 |

Вопросы предыстории

- Кто ты?
- Как долго ты живёшь в этом городе?
- Когда на тебя впервые снизошло божественное откровение?
- Какую тайну ты скрываешь от своей паствы?
- Какую религиозную цель ты преследуешь в городе?





Имущество

Квартира со спартанскими условиями жизни или комната в общежитии, заметный символ религии: священная реликвия, религиозный инструмент или таинственный артефакт.

Долги

- По просьбе одного из персонажей ты уничтожил или изгнал из этого мира кого-то или что-то могущественное. Он перед тобой в долгу.
- Кто-то часто приходит к тебе исповедоваться в грехах и искать утешения. Расскажи, чем ты можешь его утешить, и спроси, достаточно ли ему этого. Если после беседы с тобой ему действительно становится легче, он перед тобой в долгу; если нет, ты перед ним.
- Один из персонажей вовлечён в романтические отношения с кем-то из твоей паствы, но ты сомневаешься, что намерения его чисты. Он перед тобой в долгу.

Паства

Ты руководишь религиозной или духовной общиной, которая регулярно собирается, чтобы слушать проповеди, проводить ритуалы или просто беседовать на духовные темы. Эта община является (выбери один): *неформальной группой со свободным посещением, религиозной организацией с долгой историей, неофициальным собранием приверженцев одной из традиционных религий, коммерческим религиозно-мистическим эзотерическим движением, школьной или университетской группой верующих, светской организацией активистов.*

Обычно вы собираетесь (выбери один): *в подвале церкви, дома у одного из членов общины, в местной кафешке, в реабилитационном центре, в подпольном убежище, неважно где, лишь бы свободное место было.*

Ритуалы, которые вы проводите, и правила, которых вы придерживаетесь, можно охарактеризовать

как: *традиционные, собственного сочинения, запутанные и полные эзотерики, спонтанные и завязанные на импровизацию, торжественные и строгие.*

Твоя паства связана с тобой телепатически, что предоставляет тебе невероятный уровень контроля: ты можешь явить сущность и попытаться прочесть мысли члена твоей общины; ты можешь потребовать долг с кого-то из твоей паствы, независимо от того, находится ли он рядом; ты можешь призвать паству к действию с любого расстояния; ты можешь даже принять облик кого-то из твоей паствы на время текущей сцены, хотя для этого тебе придется принять инаковость.

В начале каждой серии твоя паства получает долг по отношению к тебе (если, конечно, у тебя было время и возможность выполнять свои религиозные обязанности). Ты можешь востребовать долг с любого члена своей общины, даже если это кто-то из персонажей игровых.

По умолчанию у тебя около 15 последователей, обладающих некоторыми ресурсами (деньги, связи, оружие и т. п.), преданных и искренне верующих (урон 1, средняя группа, разрозненная, преданная, броня 0).

Выбери ещё два качества.

- ☐ Твоя паства — воплощение божьего гнева: +1 к урону.
- ☐ Вера защищает твою паству, и это не просто образное выражение: +1 к броне.
- ☐ В твоей общине строгая иерархия или чёткая внутренняя структура, позволяющая эффективнее выполнять поставленные задачи: замени недостаток «разрозненная» на преимущество «организованная».
- ☐ У твоей паствы хорошие связи в городе, даже среди сверхъестественных существ. Ты получаешь постоянный козырь (+1), если пользуешься этими связями. Ты можешь использовать козырь, чтобы отправиться на поиски в мире Силы.



- Твоя паства хочет, чтобы ты совершал важные ритуалы чаще, чем принято. В начале каждой серии последователи становятся должны тебе дважды, если, конечно, у тебя было время и возможность совершить все необходимые священнодействия.

Догматы твоей веры

Твоя паства больше предана твоей вере, чем тебе лично, по крайней мере в начале игры. Выбери два догмата, которые последователи свято чтят и практически никогда не нарушают.

- Каждая жизнь — драгоценна. Никогда не убивай божьих тварей.
- Истинно верующий не боится нести благу ю весть. Никогда не отрекайся ни от своей веры, ни от своих единоверцев.
- Бог — превыше всего. Только Ему Одному будь верен.
- Слабым нужна защита. Не отказывай в помощи страждущему.
- Ложь — оскверняет. Не лжесвидетельствуй.

Если ты нарушаешь какой-нибудь из догматов вашей веры и твоя паства об этом узнает, ты становишься ей должен. Любой член твоей общины может востребовать с тебя долг, даже если он не был свидетелем твоего проступка.

Ходы гуру

Ты получаешь эти два хода сразу:

- ☑ **Пастырь:** когда ты призываешь паству к действию, следуя своей вере, соберись с духом. При результате 10+ ты получаешь все три варианта. При 7–9 — только один.
- Вся твоя паства откликнулась на твой призыв.
- Последователи не задают неудобных вопросов.
- Последователи не требуют с тебя долга.

В случае провала часть твоей паствы охвачена пламенем веры и решает разобраться с проблемой по-своему.

- ☑ **Благословенный:** когда ты благославляешь кого-то, соберись с духом. В случае успеха выбери что-то одно.

- Его раны исцеляются (–2 пункта урона).
- Твое благословение защищает его (+1 к броне).
- Предмет, который он держит в руках, получает качество «благославленный».

При результате 10+ выбери также один вариант из приведенных ниже. При 7–9 — выбери два. В случае провала — все три; кроме того, на тебя снисходит прозрение, и ты узнаешь что-то ужасное о том, кого собираешься благословить.

- Ты принимаешь инаковость.
- Ты получаешь урон 1 (игнорирует броню).
- На благославленном остается печать твоей веры.

Драматические ходы

Ход инаковости

Когда ты сам нарушаешь догматы своей веры или своим бездействием позволяешь кому-то поступать против них, прими инаковость.

Ход близости

Разделяя с кем-то близость — физическую или эмоциональную, — ты можешь сам решить, сработает ли в данном случае его ход близости. Если нет, расскажи ему, какой отпечаток наложила на тебя твоя вера, какой её аспект позволял тебе сохранять дистанцию.

Последний ход

Когда ты умираешь, ты можешь сотворить чудо. Невинно убиенные воскреснут, гнев божий обрушится на головы нечестивых или случится что-нибудь ещё в этом духе. Ты не можешь предотвратить при этом свою собственную гибель.



Повышения

Доступные сразу

- ☐ Кровь +1 (макс. +3)
- ☐ Сердце +1 (макс. +3)
- ☐ Дух +1 (макс. +3)
- ☐ Выбери еще одно качество для своей паствы
- ☐ Выбери еще одно качество для своей паствы
- ☐ Ход другого архетипа
- ☐ Ход другого архетипа
- ☐ Избавиться от уровня инаковости
- ☐ Смена принадлежности к миру

Доступные после пятого повышения

- ☐ +1 к любой основной характеристике (макс. +3)
- ☐ +1 к любой характеристике причастности (макс. +3)
- ☐ Избавиться от шрама
- ☐ Избавиться от уровня инаковости
- ☐ Сменить архетип
- ☐ Безопасно уйти на покой
- ☐ Улучшить 3 общих хода
- ☐ Улучшить 3 общих хода
- ☐ Получить ход чародея Преисполнение силой и три заклинания

Уровни инаковости

- ☐ Твоя паства получает ход инаковости.
- ☐ Твоя паства получает ход инаковости.
- ☐ Твоя паства получает ход инаковости.
- ☐ Ты получаешь ход инаковости другого архетипа.
- ☐ Смени архетип на любой из мира смертных; твоя паства становится угрозой.

Ходы инаковости

- ☐ **Обряды и песнопения:** когда твоя паства собирается вместе и начинает молиться, духовная сила твоих последователей настолько велика, что позволяет тебе совершать магические ритуалы и создавать благословенные предметы огромной силы, наподобие кабинета чародея («Городские легенды», стр. 97). Распорядитель скажет тебе, что нужно для завершения ритуала. Ты можешь игнорировать одно из тре-

бований, если примешь инаковость или убедишь одного из твоих последователей отдать жизнь или хотя бы какую-то часть тела для завершения церемонии.

- ☐ **Тайное зрение:** когда твоя паства собирается вместе и начинает молиться, ты можешь чувствовать лей-линии и средоточия силы в городе. Если ты молишься вместе со своими последователями, ты можешь осмотреться независимо от того, насколько далеко от места ты находишься, если, конечно, ты готов пожертвовать чем-то во имя своей религии или принять инаковость.
- ☐ **Непогрешимый:** твоя паства больше не задаётся вопросами по поводу справедливости твоих требований или праведности твоих наставлений. Последователи исполняют всё, что ты им велишь, покуда это не противоречит догматам вашей веры. Когда ты призываешь паству к действию, убеждаешь кого-то из них, или пытаешься одурачить или сбить с толку своего последователя, рассматривая результат 7–9 как 10+. Прими инаковость, если хочешь убедить свою паству поступить против догматов веры.
- ☐ **Вестники Апокалипсиса:** твоя паства воистину готова к наступлению судного дня: увеличь размер группы до следующей категории, добавь +1 к броне, +1 к урону и качество «фанатики». В конце каждой серии принимай инаковость, если в этой серии ты не возглавлял свою паству в борьбе против неверных и еретиков.

Особенности роли гуру

Ты набожен, ты противоречив, ты обаятелен, ты одинок. Для паствы ты живое воплощение всей благодати вашей религии. Ты черпаешь свои силы из своих последователей, и ты настолько силен, насколько сильна их вера. Но вот насколько вера сильна в тебе — это ещё вопрос. Город полон искушений даже для самых праведных, и гуру подвергается искушению чаще, чем кто бы то ни было ещё.



Ты не выбирал свой путь. Тебя призвали. Возможно, ты даже не до конца понимаешь, что за сила велела тебе стать пастырем. Люди верят в тебя, в твою безгрешность, но это не делает твой путь легче. Твоя сила, твоя власть над умами верующих, и та благодать, которой одаривает тебя твой бог (или иная мистическая сила), зачастую порождают больше вопросов, чем могут дать ответов. Паства твоя постоянно подвергается испытаниям духа и плоти, и это твоя задача — наставлять последователей на этом пути.

Во что ты веришь, решать тебе. Это может быть как католицизм, так и новомодное религиозно-мистическое движение, древняя забытая религия или светское философское учение, адепты которого проповедуют истину на каждом углу. Но что бы ты ни выбрал, следовать этому учению должно быть непросто. Вера, не требующая от своих последователей никаких жертв, вера, в которой нет тайн и которая не сталкивается с противоречиями — такая вера бессмысленна.

Пояснения к ходам гуру

Символ религии, упомянутый в списке твоего имущества, может быть волшебным или нести на себе благословение, но учитывай — чем мощнее артефакт, тем больше нежелательного внимания он к себе привлекает. Можешь выбрать, что душе угодно, но будь готов к последствиям.

Призвать паству к действию значит попросить её сделать что-то странное или опасное, что-то такое, чего твои последователи не стали бы делать по собственной инициативе. Если ты просто хочешь собрать их для молитвы, этот ход использовать не нужно.

При результате 10+ всё идёт прекрасно, а вот при 7–9 ты оказываешься в неудобном положении:

- Если ты выбрал первый вариант, вся паства откликнулась на призыв, но твои последователи требуют объяснений и обещаний. Их нужно убедить в том, что задуманное тобой действи-

тельно необходимо, и пообещать что-нибудь в награду, тогда они с готовностью сделают всё, что требуется.

- Если ты выбрал второй вариант, никто не требует объяснений, но некоторые из твоих последователей по каким-то причинам не хотят участвовать в задуманном. В будущем они скорее всего ещё больше отдалятся от остальных. Те же, кто принял участие, ждут вознаграждения за свои труды.
- Если ты выбрал третий вариант, часть твоей паствы готова исполнить твою волю и не ждёт при этом награды. Но тебе предстоит долгие объяснения. Остальные просто заняты чем-то другим.

Если у тебя нет хода **Непогрешимый**, ты можешь призвать паству к действию только в том случае, если действие не противоречит догматам вашей веры. Если ты всё-таки хочешь, чтобы члены твоей паствы пошли против веры, тебе нужно либо убедить второстепенного персонажа, либо востребовать долг, либо распознать мотивы. Удачи в этом нелёгком деле!

Твоя паства — это коллектив, в котором сложились определённые отношения. Паства может быть весьма полезна, особенно, если ты усердно наставляешь её на путь истинный. Но у твоих последователей есть собственный взгляд на мир, собственные желания и нужды. Не удивляйся, если окажется, что их стремления не совпадают с твоими. Стоит отметить, что ходы инаковости могут существенно помочь тебе восстановить хорошие отношения с паствой, если что-то вдруг пошло не так.

Не забывай, что у тебя есть телепатическая связь с паствой. Она всегда под рукой.

Ход «Благословённый» позволяет тебе исцелять, и раны, разумеется, не откроются снова. А вот другие два эффекта (броня и благословение) длятся только определённое время. Печать веры должна быть очевидной — это могут быть



стигматы, нимб, светящаяся аура, отметины в виде каких-то знаков. Эффект нелегко спрятать. В случае провала твоя вера открывает перед тобой то, что сам ты не сумел увидеть обычным человеческим взором — грехи, поражения и тёмные секреты твоей цели.

Когда срабатывает твой ход близости, попроси сперва второго участника взаимодействия рассказать, что позволяет ему его аналогичный ход. Тебе выбирать, вступит ли эффект в действие или ты сохранишь дистанцию, и какой из аспектов твоей веры поможет тебе в этом.

Когда ты умираешь, чудо, совершённое тобой, не должно противоречить догматам твоей веры. Ты не можешь уничтожить всех вампиров в городе, если проповедуешь всепрощающую любовь; ты не можешь вернуть кого-то к жизни, если твоя вера утверждена адским пламенем.

Если ты принимаешь инаковость в последний раз, твой персонаж не переходит к Распорядите-

лю и не становится угрозой. Проблема не в тебе, а в твоей пастве. Расскажи Распорядителю, чего тебе стоила потеря паствы и выбери соответствующий буклет. Возможно, ты просто устал от всего этого (ветеран) или потеря глубоко ранила тебя и сделала циником (торговец редкостями).

Источники вдохновения

- **Печатные издания:** «Проповедник», «Хранители», «Сорвиголова».
- **Музыка:** «No Church in the Wild» (Jay-Z, Kanye West), «Burden in My Hand» (Soundgarden), «Eulogy» (Tool).
- **Фильмы:** «Изгоняющий дьявола», «Пожиратель грехов», «Заключение».
- **Сериалы:** «Изгой», «Карнавал», «Ничего святого».





СОВЕТЫ ДЛЯ РАСПОРЯДИТЕЛЯ

Прежде всего, не забывайте, что гуру — это архетип мира силы, хотя паства может сближать его с миром смертных. Окуните его с головой в политику, поместите в самую гущу интриг, затеваемых чародеями, прорицателями и бессмертными. Дайте ему возможность изменить мир к лучшему или противостоять сильным мира сего, но так, чтобы для этого надо было призвать паству к действию. Помните, власть имущим выгодно, чтобы гуру был на их стороне — в противном случае они рискуют столкнуться с бунтом среди городского населения.

Иными словами, хотя сам гуру и обладает некоторыми чудодейственными способностями, его настоящая сила — в пастве. Паства обладает знаниями и связями, позволяет проводить магические ритуалы или благославлять предметы, даёт гуру возможность воздействовать на город так, как не сумел бы никто другой. Пусть он подслушивает мысли своих подопечных и использует их для выполнения деликатных задач. Пусть гуру всегда помнит, что паства в любой момент может примчаться на помощь и спасти положение.

С другой стороны, постоянно напоминайте ему, что он тоже в долгу перед паствой. Верующие должны периодически попадать в беду — так, чтобы у гуру была возможность их спасти. Со-

здавайте при этом такие ситуации, которые свяжут между собой главных персонажей (к примеру, кто-то из верующих может оказаться очередной жертвой вампира). Паства не должна становиться обузой, но давление с её стороны должно ощущаться в каждой серии игры — пусть гуру чувствует необходимость оправдывать её ожидания и помнить о её нуждах.

Так как паства по большей части состоит из простых смертных, желания их тоже достаточно просты: скорее всего, они востребуют долг с гуру, чтобы тот активнее проповедовал догматы их веры или расширял сферу их влияния. Используйте мрачные тайны, которые были придуманы во время создания персонажа, чтобы подвергнуть гуру искушению и дать ему шанс показать себя честным человеком. Помните, что именно верующие создают образ веры, делают этот образ осязаемым для гуру и для других персонажей.

По мере того, как гуру принимает всё больше и больше инаковости, выделите из числа паствы несколько человек, авторитетных и практичных кандидатов в новые религиозные лидеры. Когда гуру примет инаковость в последний раз, паства пойдёт за кем-то из них, станет послушным инструментом в их руках. Что это будет за человек? И можно ли это предотвратить?



ГОЛЕМ

Кто-то создал тебя, дал тебе цель. Но ты порвал цепи, сковывавшие твою волю, освободился от власти своего создателя. Теперь ты сам по себе. Ты прячешь свое нечеловеческое естество за человеческой маской. Ты пытаешься понять их — постичь смысл их жалких жизней, прикоснуться к их хрупким сердцам, познать их бездушные истины. Найдётся ли среди них место для тебя?



Имя

(выбери одно)

Адриан, Азра, Айша, Виктор, Дакота, Зайн, Кайета, Каташи, Куана, Лайла, Лиланд, Мин-Хо, Найаву, Палмер, Рафи, Соледад, Табор, Фаддей, Фатма, Эмилия.

Внешность

(выбери столько, сколько потребуется)

- **Гендер:** бесполое существо, женщина, мужчина, андрогин.
- **Типаж:** азиатский, негроидный, европеоидный, испано-мексиканский, ближневосточный, присущий данной местности, _____.
- **Одежда:** одежда в богемном стиле, профессиональная униформа, грубая одежда, рабочая одежда.

Манера держаться

(выбери одно)

Отстранённая, кроткая, ревнивая, полная затаённой опасности.

Начальные основные характеристики

(добавь 1 к одной из позиций)

- | | |
|-------------|------------|
| • Кровь +1 | • Разум +0 |
| • Сердце -2 | • Дух +2 |

Начальные характеристики причастности

(добавь 1 к одной из позиций)

- | | |
|-------------------|----------------|
| • Мир Смертных -2 | • Мир Силы +1 |
| • Мир Ночи 0 | • Мир Хаоса +2 |

Вопросы предыстории

- Кто ты?
- Как долго ты существуешь?
- Кто или что создало тебя?
- Что заставило тебя порвать оковы?
- Что держит тебя в городе?



Имущество

- Крохотное жилище в трущобах, паршивый автомобиль или велосипед, устаревший телефон.
- Нечто, сковывающее твою волю.
- Нечто, оставшееся на память от твоего создателя
- Грубое, но эффективное оружие (урон 3, рукопашное/ближнее).

Долги

- Кто-то попросил тебя приехать в город, чтобы разобраться с насущной проблемой. Он дважды в долгу перед тобой.
- Ты кого-то покалечил, следуя предписанию. Расскажи ему, что это было за предписание. Ты дважды в долгу перед ним.
- Кто-то был знаком с твоим создателем (или с его потомками) и обладает сведениями о твоём происхождении, которыми он отказался с тобой поделиться. Он перед тобой в долгу.

Ходы голема

Ты получаешь этот ход сразу:

- ☒ **Всего лишь плоть:** когда ты бросаешься в бой, не заботясь о собственном благополучии, ты получаешь броню 1. Если при этом ты следуешь предписанию, ты получаешь броню 2. Если на тебе и так была надета броня, используй вместо неё эти значения.

Выбери ещё два:

- ☐ **Колосс:** когда ты являешь сущность, добавь к списку следующий вариант.
 - Когда ты в следующий раз должен будешь получить урон, ты его не получишь.
- ☐ **Стереть шем:** когда ты получаешь так много урона, что должен умереть, ты можешь вместо этого отключиться до конца сцены. Ты не получаешь исходного урона. Более того, пока ты в отключенном состоянии, ты вообще не получаешь никакого урона. Все считают тебя мёртвым, но ты осознаёшь всё, что происходит во-

круг твоего тела. Ты можешь пробудиться, когда пожелаешь. Если твоё тело расчленил или попытаются уничтожить каким-то иным способом, оно срастётся вновь, когда ты решишь возродиться, и неважно как далеко кускам твоего тела придётся для этого добираться.

- ☐ **Механизатор:** когда ты пытаешься общаться с механизмом, соберись с духом.

При результате 10+ задай 2 вопроса. При 7–9 задай 1 вопрос.

- Дружище, какие тайны тут сокрыты?
- Сестричка, кто тебя сконструировал?
- Для чего ты создан, братан?
- Приятель, что сделать, чтобы ты _____?

В случае провала механизм тебя предал. Как именно, зависит от его возможностей.

- ☐ **Сокрушить всё:** когда ты проламываешь себе путь к цели, услышь зов крови. При результате 10+ ты успешно расчищаешь дорогу и получаешь то, чего хотел. При 7–9, ты также получаешь то, что хотел, но либо не знаешь, что со всем этим делать дальше, либо теряешь что-то, либо что-то уносишь с собой (выбирать тебе). В случае провала, тебе всё ещё удастся добраться до цели, но ты сбит с ног и дезориентирован. Ты получаешь урон 1 (игнорирует броню) и становишься уязвимым для атак и контратак.

- ☐ **Семижилый:** ты можешь сражаться на равных с целыми бандами. Когда ты выступаешь против группы, броня и наносимый урон рассчитываются как обычно, но ты можешь игнорировать разницу в размере, то есть наносишь свой полный урон сам и не получаешь дополнительного урона от группы.

- ☐ **Кошмарное обличье:** когда ты пытаешься убедить второстепенного персонажа, запугав его своим нечеловеческим обличьем, соберись с духом вместо того, чтобы следовать велению сердца.



Материал

Ты был создан из неживого материала. Ты чужовище в облике человека.

Выбери материал, из которого тебя создали.

- ☐ Тебя сделали из плоти и костей мертвецов.
- ☐ Тебя вытесали из камня.
- ☐ Тебя слепили из глины, песка или освящённой земли.
- ☐ Тебя поместили в чью-то чужую опустошённую оболочку.

Один раз за игровую встречу ты можешь исцелить урон 2, поглотив изрядное количество материала, из которого тебя создали. Любой, кто застанет тебя за этим занятием, увидит твоё истинное лицо.

Предписания

Тебя создали, чтобы ты выполнял какую-то задачу. Ты вышел за рамки своей специализации, но предписания, оставленные твоим создателем, всё ещё с тобой. Выбери четыре.

- ☐ Служить сильному
- ☐ Охранять ценное
- ☐ Карать предателей
- ☐ Доставлять удовольствие достойным
- ☐ Развлекать толпу
- ☐ Усмирять непокорных
- ☐ Трудиться в молчании

Чтобы преодолеть себя и не следовать предписанию каждый раз, когда ситуация складывается подходящим образом, тебе нужно выкрутиться.

Если уровень человечности позволяет тебе сменить предписание, вычеркни одно и впиши вместо него любое другое, которое ты придумал. Старое предписание больше не имеет над тобой власти.

Драматические ходы

Ход человечности

Когда ты успешно идёшь против предписания ради своих смертных друзей или подопечных, стань человечнее.

Ход близости

Разделяя с кем-то близость — физическую или эмоциональную, — задай ему провокационный вопрос о том, что значит быть человеком. Если твой партнёр ответил искренне, ты становишься человечнее. Если он уклонился от ответа или соврал, он перед тобой в долгу.

Последний ход

Когда ты умираешь, меняешь архетип или уходишь на покой, ты оставляешь городу часть своего старого тела, всё ещё следующую одному из твоих предписаний. Город поглощает эту часть тебя и предписание вместе с ней. Скажи Распорядителю, какое из предписаний было для тебя самым важным.

Добавь следующий пункт к ходу «Явить сущность» для всех персонажей игроков.

- Потребовать от города следовать его предписанию.

Повышения

Доступные сразу

- ☐ Кровь +1 (макс. +3)
- ☐ Дух +1 (макс. +3)
- ☐ Разум +1 (макс. +3)
- ☐ Новый ход голема
- ☐ Новый ход голема
- ☐ Новый ход голема
- ☐ Ход другого архетипа
- ☐ Ход другого архетипа
- ☐ Смена принадлежности к миру

Доступные после пятого повышения

- ☐ +1 к любой основной характеристике (макс. +3)
- ☐ +1 к любой основной характеристике (макс. +3)
- ☐ +1 к любой характеристике причастности (макс. +3)
- ☐ +1 к любой характеристике причастности (макс. +3)
- ☐ Избавиться от шрама
- ☐ Избавиться от шрама
- ☐ Присоединиться к «Сфере сотворённого» или возглавить её
- ☐ Улучшить 3 общих хода
- ☐ Улучшить 3 общих хода



Человечность

Ты не можешь принимать инаковость. Твой путь тянется в обратную сторону — ты можешь становиться человечнее. Шкала человечности такая же, как шкала инаковости. Когда все поля шкалы человечности заполняются, ты получаешь уровень человечности. Если у тебя больше не осталось свободных уровней человечности — отправь своего персонажа на покой или присоединись к Миру Смертных, взяв другой архетип. Если какой-то ход предлагает тебе принять инаковость, вместо этого ты получаешь 1 пункт урона (игнорирует броню).

- ☐ Уровни человечности
- ☐ Сменить предписание
- ☐ Сменить предписание
- ☐ Сменить предписание
- ☐ Получить ход человечности
- ☐ Получить ход человечности
- ☐ Получить ход человечности

Ходы человечности

- ☐ **В овечьей шкуре:** когда ты пытаешься раствориться в толпе, услышь зов крови. Результат 10+ позволит тебе исчезнуть бесследно. Ты получаешь постоянный козырь +1 на то, чтобы пользоваться своей незаметностью. Результат 7–9 означает, что тебя потеряли из виду, но легко могут обнаружить вновь. В случае провала тебе не удаётся никого обмануть. Даже толпа, в которой ты пытался спрятаться, узнаёт в тебе чужака.
- ☐ **Почти как они:** когда ты пытаешься распознать мотивы смертного, соберись с духом вместо того, чтобы прислушиваться к голосу разума.
- ☐ **Исповедь:** когда ты убеждаешь кого-то быть с тобой откровенным и рассказать о своих проблемах, соберись с духом. В случае успеха ты можешь взять на себя один из долгов твоего собеседника (из тех, которые относятся к делу), пообещав разобраться с вопросом самостоятельно. При результате 10+ ты станешь человечнее, после того как вернёшь этот долг.

В случае провала проблемы твоего собеседника остаются для тебя непонятными, и ты не знаешь, чем помочь. Ты перед ним в долгу за то, что полез не в своё дело.

- ☐ **От всего сердца:** замени ход близости следующим:

Разделяя с кем-то близость — физическую или эмоциональную, — поделись с ним своим пониманием того, что значит быть человеком. Если тебе отвечают взаимной откровенностью, ты становишься человечнее. Если нет, он перед тобой в долгу.

Особенности роли голема

Ты любопытен, ты одинок. Ты внушаешь трепет одним своим видом. Ты несокрушим. Голем — творение мастера (будь то человек или иная сущность), пожелавшего иметь покорного слугу для своих целей. Но вот ты освободился от своих оков. Ты хочешь понять, что такое быть человеком. Возможно, ты станешь одним из них. Или твоя дорога уведёт тебя дальше, к иному величию.

Некогда ты был рабом, инструментом в руках твоего создателя. Быть может, он был добр к тебе, но не стоит обманываться: ты нужен был только для того, чтобы делать свою работу. Вечно. Прежде, чем ты освободился, между вами могли возникнуть более сложные отношения, но так или иначе, личность твоя сформировалась из противоречий и крохотных изменений, непременно сопровождающих существование того, кто был создан рабом.

Весь остальной Мир Хаоса занят поиском равновесия между своими исконными нуждами и правилами жизни в городе, а ты? Ты словно чистый лист. Будущие открыты перед тобой. Ты можешь идти, куда пожелаешь, и делать всё, что захочешь, если только найдешь в себе силы воспротивиться голосу в твоей голове. Голосу, неустанно твердящему о том, как хорошо и спокойно быть рабом и не отвечать за свои поступки.



Пояснения к ходам голема

«Колосс», само собой, позволяет игнорировать урон от следующей атаки. Но ты можешь также избежать урона от несчастного случая, стихийного бедствия или чего-то подобного. Единственное условие — ты должен вовремя заметить угрозу, чтобы успеть явить сущность.

При использовании хода «Стереть шем» ты можешь вернуться в сознание в любой момент. Новых ранений ты не получаешь, даже если враги продолжают калечить твоё недвижимое тело. Если части твоего тела растащили в разные стороны, тебе может потребоваться время, чтобы восстановить его и возродиться, но ничто тебя не остановит, если возрождение началось: при необходимости ты можешь нарушить законы физики или воссоздать своё тело из нового материала.

«Семижилый» позволяет тебе сражаться с группами на равных. Ты не увеличиваешься в размере и не создаёшь свои копии — просто ты сам по себе могуч и неутомим. Даже дюжина врагов, висящих у тебя на шее, не может тебя удержать.

Чтобы сопротивляться предписаниям (и становиться человечнее), тебе придётся часто выкручиваться. Провал обычно означает, что ты не сумел себя пересилить. Будь готов к тому, что периодически ты будешь терять контроль над действиями своего персонажа, и в эти моменты он может совершить что-нибудь ужасное: например, покалечить друга или начать прислуживать врагу. В последствие Распорядитель вернёт тебе контроль над происходящим.

Не стоит недооценивать возможность сменить предписание, получив уровень человечности. Это позволит тебе освободиться от остатков оков, связывающих тебя с волей твоего создателя, а также даст возможность более эффективно использовать ход «Всего лишь плоть». Поверь, это круче, чем может сперва показаться.

Когда тебе надоест выслушивать других людей, рассказывающих тебе в моменты близости, что значит быть человеком, возьми ход «От всего сердца». Это даст тебе возможность высказаться самому, а не только задавать вопросы.

Группа единомышленников:

«Сфера сотворённого»

Голем не обязательно должен оставаться один. Он может разделить свой путь к постижению человечности с другими такими же созданиями. Порой несколько големов (быть может, сотворённых одним и тем же мастером, а может быть, и уникальных) объединяются в одну «семью», которую они называют «Сферой сотворённого». Члены этой «семьи» призваны помогать друг другу.

Выбрав это повышение, ты должен рассказать Распорядителю, что это за группа. Собрал ли ты её сам или присоединился к существующей? Знаком ли ты с другими членами «Сферы»? Что вас объединяет? Заключили ли вы договор или просто собрались вместе?

Ты получаешь новое предписание: защищать интересы «Сферы».

Это предписание нельзя сменить.

Ты также можешь получить ход «Оно живое!», если сумеешь убедить остальных членов «Сферы», что создание новой жизни сможет помочь им понять, что значит быть человеком.

☐ **Оно живое!:** когда ты вместе со «Сферой» создаёшь новую жизнь по своему образу и подобию, соберись с духом. При результате 10+ выбери 2, при 7–9 выбери 1.

- Жизнь, которую вы вдохнули, не иссякнет через какой-то промежуток времени.
- Существо получает только те предписания, которые ты сам выбрал.
- Тебе не нужно постоянно находиться рядом, чтобы поддерживать жизнь в сотворённом существе.

В случае провала существо, которое вы создали, агрессивно. Оно хочет только одного: уничтожить вас и всё, что с вами связано.

Этот ход можно улучшить.

При 12+ выбери все 3 пункта.

Если хочешь получить это улучшение, спроси у Распорядителя, чем тебе придётся пожертвовать, чтобы полностью постичь тайну создания жизни.



Источники вдохновения

- **Печатные издания:** «Франкенштейн» (Мэри Шелли), Механический ангел (Адские механизмы, том 1).
- **Музыка:** «46&2» (Tool), «My Body is a Cage» (Arcade Fire), «99 Problems» (Jay-Z), «Living Dead Girl» (Rob Zombie).
- **Фильмы:** «Ван Хельсинг», «Прометей», «Ох уж эта наука!», «Химера».
- **Сериалы:** «Страшные сказки», «Баффи — истребительница вампиров» (4 сезон), «Гаргули».

СОВЕТЫ ДЛЯ РАСПОРЯДИТЕЛЯ

Голем — это чугунный шар для боулинга, который прошибёт любую преграду на пути персонажей. Неудержимый, несокрушимый, свирепый и неконтролируемый. Почти. У него есть только одна слабость — необходимость следовать предписаниям. И это единственное, что может его остановить. Иными словами, злейший враг голема (и, быть может, единственный) — это существо, которое смотрит на него из зеркала.

Распорядитель должен пользоваться этой слабостью с умом. Если игрок будет изредка терять контроль над персонажем-големом, это сделает игру интереснее (к тому же возможность сменить предписание покажется более заманчивой), но если голем не сможет и шагу ступить без броска кубиков, игра быстро надоест. Задействуйте

в игре предписания, только если хотите сделать жёсткий ход. Если у персонажа не получится выкрутиться, он может совершить действие, которое повлечёт за собой серьёзные последствия, — навредит семье или друзьям, разрушит в одночасье отношения, которые строились годами, уничтожит нечаянно дело всей своей жизни.

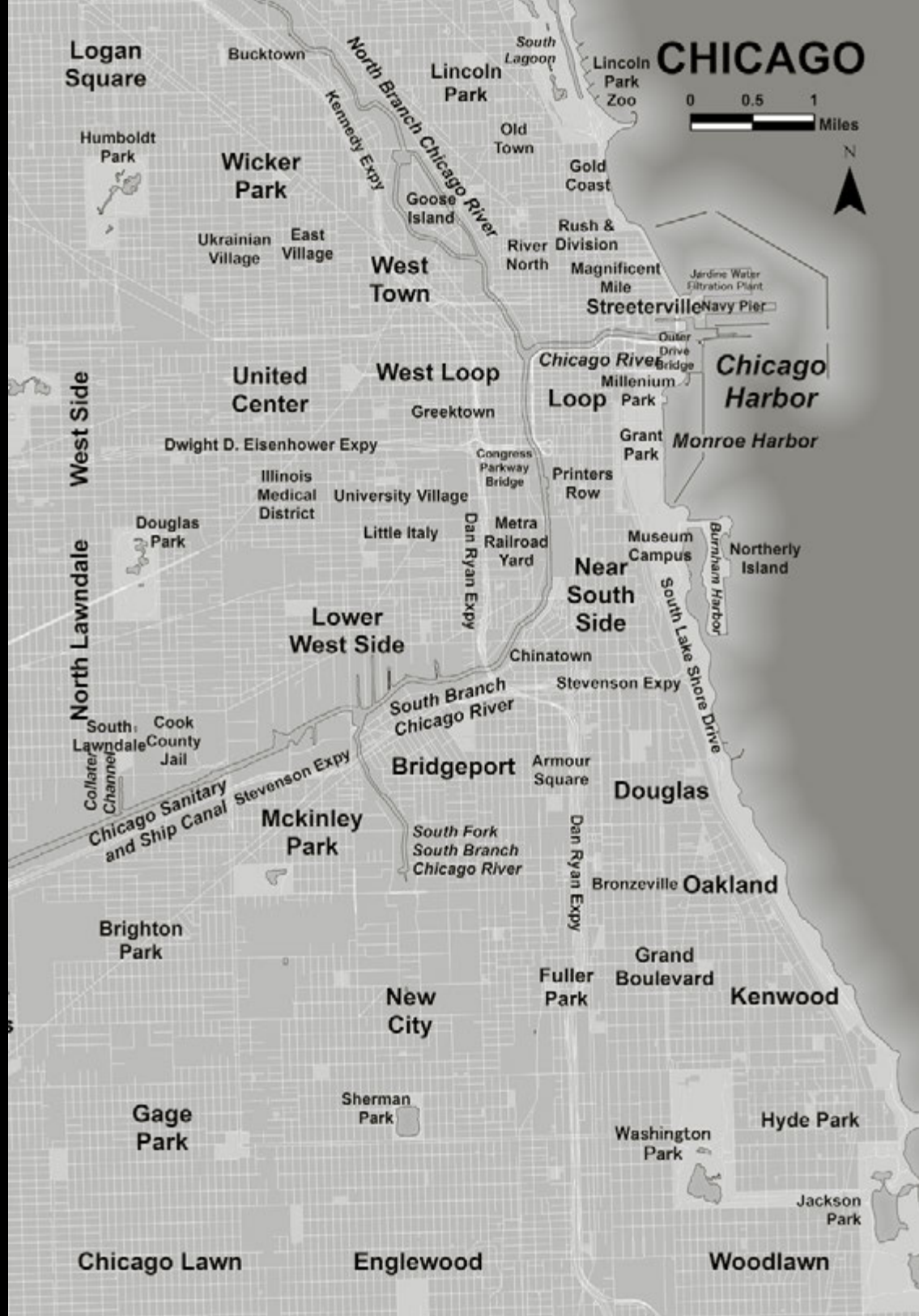
Учитывая вышесказанное, предоставьте голему множество возможностей следовать или не следовать предписаниям, которые игрок выбрал при создании персонажа. И натравьте на него кучу врагов, чтобы он сполна мог насладиться эффектом таких ходов как «Семижильный», «Колосс» и «Сокрушить всё». Не забывайте, из какого материала и для каких целей был создан именно этот голем. Сделайте так, чтобы перед ним постоянно вставал вопрос: хочет ли он оставаться таким, каким его сотворили? Или хочет измениться?

Другие архетипы могут свободно брать любой из ходов голема при повышении, но учитывайте, что для них эти ходы будут иметь другой контекст. К примеру, охотник может получить ход «Семижильный», но он, скорее всего, не будет врезаться в толпу один против десятка. Для него этот ход будет означать, что он может сражаться без усталости очень долгое время, переходя от одного противника к другому, таким образом побеждая целые орды.



ГОРОДСКОЙ ГИД





Logan Square

Bucktown

Lincoln Park

South Lagoon

Lincoln Park Zoo

CHICAGO

0 0.5 1 Miles



Humboldt Park

Wicker Park

Ukrainian Village East Village

West Town

Old Town

Gold Coast

Rush & Division

River North

Magnificent Mile

Streetsville

Jardine Water Filtration Plant

Navy Pier

United Center

West Loop

Chicago River Loop

Chicago Harbor

Greektown

Dwight D. Eisenhower Expy

Illinois Medical District

University Village

Little Italy

Congress Parkway Bridge

Printers Row

Grant Park

Monroe Harbor

Douglas Park

Metra Railroad Yard

Museum Campus

Northerly Island

Lower West Side

Near South Side

South Lake Shore Drive

Chinatown

Stevenson Expy

South Branch Chicago River

Bridgeport

Armour Square

Douglas

South Cook County Jail

Chicago Sanitary and Ship Canal

Mckinley Park

South Fork South Branch Chicago River

Dan Ryan Expy

Bronzeville Oakland

Brighton Park

New City

Fuller Park

Grand Boulevard

Kenwood

Gage Park

Sherman Park

Washington Park

Hyde Park

Jackson Park

Chicago Lawn

Englewood

Woodlawn



ЧИКАГО

ГОРОД

«Белый город», «Серый город», «Город, который работает», «Город широких плеч», «Город ветров» и, конечно же, «Второй город» — всё это Чикаго. Это город мирового масштаба, и горю у него тоже мирового масштаба, но если ты готов вкалывать, можешь остаться. Здесь вполне можно жить, если не напрашиваться на неприятности. В конце концов, это всего лишь человеческий город на Среднем Западе — не райские кущи, но и не крысиная нора. Нет, разумеется, и того и другого тут в достатке, ведь Чикаго — город что надо, настоящая пицца «суприм», сборная солянка. Мясная, естественно.

Чикаго находится на пересечении лей-линий. Тут пролегает не только тропа Потаватоми, современная Арчер-авеню, но и другие «меридианы силы» Америки — вдоль них проложили Трассу 66 и Центральную железную дорогу Иллинойса. Это город, в котором люди пускали поезда вспять, чтобы доставлять тела к месту похорон, где они построили монолит в форме усечённой пирамиды на месте рождения Антона ЛаВея, где взрослые мужики искренне верят в то, что козёл виноват в поражении их любимой бейсбольной команды. Дэниел Бёрнем, чикагский архитектор, как-то сказал: «Не стоит мелочиться. Мелкие проекты недостаточно волшебны, они не горячат кровь». Что ж, у жителей Чикаго полно грандиозных проектов и волшебства у них хватает... да и кровь льётся рекой!

Ходы города

- ☑ **Город, который работает:** вознагради того, кто трудится в поте лица.
- ☑ **Старожилы:** взыщи долги с выскочки, пусть платит по всем счетам.
- ☑ **Община:** сплоти жителей против чужака.
- ☑ **Рынок фьючерсов:** пусть они завязнут в этом деле по уши, прежде чем поймут, что оно обречено на провал.

Не стоит мелочиться: продемонстрируй, как нечто грандиозное или невероятное работает вопреки всем препонам.

ОБРАЗЫ И ЗАЦЕПКИ

- На фоне ярко-голубого безоблачного неба возвышаются небоскрёбы — всё это выглядит настолько идеально, как будто снимал сам Господь Бог.
- Чернокожий мужчина едет в автобусе, на нём костюм, сшитый на заказ, и превосходная шляпа. Он безмятежно скучает.
- Запах попкорна, чеснока и гамбургеров.
- У озера прохладней. Где бы ты ни был, чтобы добраться к нему, надо двигаться на восток.
- Мне кажется, или в том переулке что-то шевельнулось?
- Толпы людей в пуховиках и странных шапках — зимой все забывают о моде.
- Ты едешь в метро или зашёл в чей-то офис, и неожиданно из окна открывается вид на барельеф в стиле ар-деко.
- Иностранцы — немцы или азиаты — задрав головы, глазят на небоскрёбы.

РАССТАНОВКА СИЛ

МИР СМЕРТНЫХ

Считается, что чикагская Академия соломонаров своим становлением обязана деятельности Мирчи Элиаде, профессора Чикагского университета, но некоторые высказывают мысль, достаточно хорошо аргументированную, что учреждение это появилось гораздо раньше, после обнаружения Дж. Г. Брэстедом месопотамских табличек, найденных во время раскопок, проводившихся Восточным институтом. Академия соломонаров — это сообщество, объединяющее теоретиков магии со всего света, с рокфеллеровским бюджетом для приобретения таинственных фолиантов и энергетической подпиткой от самого

Энрико Ферми. Члены сообщества отлично знают своё дело и говорят на всех языках мира, особенно хорошо — на мёртвых. Несите к ним информацию, несите к ним блистательные теории, и они примут вас благосклонно. Но охотиться на кого-то? «О нет, простите, прикладные науки — это не к нам».

МИР СИЛЫ

Чикаго — не бессмысленное нагромождение зданий. У этого города есть План. Чикаго стоит на каркасе из мировых линий — город меняется, перестраивается, а древние лей-линии Огден-авеню, Арчер-авеню и Прэйри-авеню остаются неизменными. Архитектор Чикаго, Дэниел Бёрнем, беседовал с ангелами, а его партнёр, Джон Уэлборн Рут, интересовался вопросами архитектурной гармонии и «аутентичного египетского стиля». Именно они создали План города. Воздвигли в точках Силы его менгиры, его обелиски, его великий трапецоэдр. Божественные Архитекторы могут выключить город одним щелчком, они способны низвергать его здания в прах или, напротив, возносить и возвеличивать их. По улицам Чикаго бродят их Проектировщики, ищут и исправляют недочёты в этой «бессмертной Диаграмме», решают проблемы города — геометрические, разумеется, не социальные. Если вам повезёт, вы окажетесь частью придуманного ими решения. Если нет, можете оказаться частью проблемы.

МИР НОЧИ

На сегодняшний день за чикагской мафией числится около 1100 нераскрытых убийств. А это, в свою очередь, около 1100 привидений. Нехилое количество! Иногда их зовут Омерти, иногда «замолчавшими навек». Они не хотят уходить в забвение, они хотят остаться в игре, снова быть в деле. Ничего личного, верно? Кому-то пришлось нас убить, но ведь бизнес есть бизнес. Мы мертвы, но и мёртвые могут оказать пару услуг. Омерти обитают в Нью-Сити, на территории бывшей Чикагской скотобойни — и оттуда их невозмож-

но изгнать. Кровь миллионов забитых там животных крепко-накрепко привязала к нашему миру всех привидений в округе. Если хочешь привлечь внимание какого-нибудь spetto, пролей немного крови на месте преступления. Пролей кровь тех, на кого они укажут, и начнётся твое сотрудничество с La Familia Ombra, «призрачной семьей». Хочешь ты этого или нет.

МИР ХАОСА

Безликая Церера, венчающая здание Торговой палаты, безымянная скульптура женщины-быка Пикассо, Близнецы (Лучник и Копьеносец) у входа в Грант Парк, индейские вожди с фасада торгового центра Мерчандайз Март, красный богомол Александра Колдера (его «Фламинго»), «Вечная тишина» на кладбище Грейслэнд, львы Института Искусств, тираннозавр Сью и новейшее место поклонения — зеркало парка Миллениум. Все эти творения не зря называют иконами — это и есть иконы, лики божеств. Боги Чикаго хотят, чтобы им поклонялись, но это боги Чикаго — они трезво смотрят на мир. По сравнению с другими богами, по крайней мере. О них не забывают, и они вознаграждают преданность своих поклонников успехом или хотя бы шансом на успех. Им не чужды законы рынка, они всё пускают в оборот. Стоит только выбрать верные слова, оказывая услугу, стать в правильную позу, прося об одолжении, — и может случиться всё что угодно.

КЛЮЧЕВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

КАПИТАН ЛУИЗА ГЕРРЕРА (МИР СМЕРТНЫХ)

Капитан Геррера знает, как надо действовать, если в городе завелся монстр: серебряные пули, «застрелен при попытке к бегству», спровоцированное магической печатью самоубийство в камере. Её брат — адвокат, который вот-вот станет судьёй, а тётя — местный политический лидер, по чьему слову снимают с постов муниципальных советников Вест-Сайда. Когда в 2008 году прикрыли Отделение особых операций, Луиза не по-



пала под суд за её «неортодоксальные методы». Вместо этого она получила повышение. Теперь она работает в Группе особого назначения, базирующейся в пресловутой Хоман-скуэр в Лондэйле. Её собратья-офицеры всегда обращаются к ней, если появляется какое-нибудь странное дельце, и не станут поднимать шум, если она закроет его не совсем по уставу. Помогайте ей, и Луиза может закрыть глаза на ваши проступки, перейдите ей дорогу, и однажды вы проснётесь в посеребрённой клетке в подвале полицейского участка.

БОББИ РЭЙ РЭНДОЛЬФ (МИР СИЛЫ)

Уменьшенная квинта в последнее время что-то уж сильно уменьшилась. В былые времена блюз был другим, ты играл «музыку дьявола», и любая чертовщина становилась правдой, самой что ни на есть правдивейшей правдой. Бобби Рэй Рэндольф помнит те времена — времена, когда никто не мог сделать и шага, не сыграв перед этим пару аккордов. Может, всё испортила жадность, может, музыканты хватили тогда через край, а может, во всём виноваты белые. Бобби Рэй ни на кого не держит зла. В одной руке он сжимает бутылку, в другой гитару, а остальное уже не про него. Если хочешь научиться играть, он тебя поучит, и даже не придётся выходить на перекрёсток. Но есть одно условие — играть так играть, никаких отговорок, что бы ни случилось. И если вдруг снова ударит молния, что ж, ты будешь играть для Бобби Рэя.

СЭММИ ДОРН (МИР НОЧИ)

Сэмми Дорн просто оказалась не в то время не в том заповеднике (лес ЛаБаг, Норд-вест Сайд, полнолуние). По крайней мере, так она говорит себе днём, пока она ещё на двух ногах. Не то, чтобы её жизнь раньше была сплошным праздником, но с некоторых пор Сэмми жутко напрягает всех

наркош, бродяг и собак. Особенно собак. А потом наступает ночь, и всё меняется. Ночью, на всех четырёх, она довольна жизнью. Она всегда может догнать автобус или перегнать его. Она может идти, куда хочет, и почуять неладное за километр. Своими дружками она вертит, как ей вздумается — есть один золотистый лабрадор в Бактауне, а ещё койот на пустыре под магистралью Кеннеди, да и вообще — любой пёс в округе. Если вам надо накопать на кого-нибудь грязи или испортить репутацию, приходите днём и пните Сэмми в нужном направлении; прикормите её ночью, и возможно, она кого-нибудь для вас даже покусает.

ДЖОРДЖ МУРМАН (МИР ХАОСА)

Обычно он выглядит как все белые в округе Норд-вест Сайд: крупный, краснорожий, с седеющими волосами и следами потасовок на лице. Хотя иногда вы посмотрите на него и увидите совсем другого человека — ростом поменьше, сгорбленного какого-то, с узким, худым лицом и лёгкой щетиной на впалых щеках. А ещё бывает так, что он вообще и на человека-то не похож, хотя вроде смотришь и узнаёшь в нём то одного, то другого. Одевается он так, как одевались в 1945 — в тот год, когда он стал «помадным убийцей». Он говорит, что завязал, что вообще никогда не собирался убивать тех женщин, что им манипулировали. Не его вина, что «Трибьюн» сделала его бессмертным, вплавила его в адский пантеон Чикаго. Обычно его можно найти в районе Эджвотер или в Аптауне. Он получает много писем от своих фанатов. Что он такое? Народный герой, мразь или, может быть, серый кардинал? Кто его знает... Убить вы его не можете, так что остаётся одно — воспользоваться его связями и его знаниями.

ЯСТРЕБ (МИР ХАОСА)

Ястребом жители Чикаго зовут зимний ветер, который приходит с северо-запада, замораживает трубы, промораживает улицы, убивает тех, кто попадает на его пути, втыкает вам в кожу тысячи ледяных иголок. Ястреб всё никак не успокоится, ведь прошлый раз город достался огню. Этой зимой пришёл, наконец, его черед. Иногда он является в образе злобного беловолосого человека с крючковатым носом, иногда выглядит как вендиго. А ещё, бывает, парит над городом краснохвостый ястреб, каких нередко можно увидеть между высотными зданиями и линиями электропередач.

Дополнительные ходы

- ☑ **Заледеневший металл:** когда ты прикасаешься к Ястребу, ты чувствуешь холод. Когда ты бросаешься в атаку на Ястреба, ты получаешь 1 пункт урона, игнорирующего броню, независимо от того, какой результат ты получил на кубиках.

Таймер

3:00 — В новостях сообщают, что эта зима будет очень холодной. Последний раз такие холода были в 1979. Старики афро-американцы покупают билеты на юг. «К нам едет мистер Хокинс!» (Hawkins от hawk — «ястреб» — прим. пер.) Всех постоянно бьёт током — то от ковра, то от дверной ручки.

6:00 — Первая серьёзная метель, выпало 30 сантиметров снега. В Линкольн-парке под весом обледеневших веток ломаются деревья, особенно много — рядом с зоопарком и Институтом го-

родской природы. Ночной сторож (и бывший пририцатель) Энди Проктор, потомок индейцев сауки, замерзает насмерть.

9:00 — В новостях сообщают, что это будет самая холодная зима за последние 100 лет. Магией Ястреба в лёд реки Чикаго вморожен призрак Джона Уэлборна Рута (защитника городского ландшафта).

10:00 — Чародей Жонг Ки-Йин сражается с Ястребом на крыше небоскрёба Хэнкока, призывая молнии. Он гибнет, замёрзнув в снежной буре, покрывшей город 60-сантиметровыми сугробами.

11:00 — Полярный вихрь формируется над Чикаго. Температура падает до -20°C и продолжает понижаться. Стаи оборотней начинают нападать на одиноких прохожих, в них просыпаются инстинкты предков.

12:00 — Невиданная пурга в Чикаго. Авария на Норт-Дирборн-стрит — из-за холодов происходит замыкание на главной трансформаторной подстанции «КомЭд». Холодное голубое пламя охватывает центр города, небоскрёбы района Луп превращаются в неоновые факелы, сотни гибнут в огне, тысячи замерзают насмерть в попытках покинуть горящие здания. Пожарные и медики парализованы — снежные заносы не дают им возможности добраться до пострадавших. Весь мир в ужасе наблюдает за тем, как сердце Чикаго превращается в холодный пепел.



УРБАНОФАГИ (МИР НОЧИ)

Этот вампирский культ приехал в Чикаго из Детройта. Жертвами урбанофагов становятся не отдельные люди, а целые города. Они чувствуют, если город истекает кровью, и приходят пировать в нём, как летучие мыши-вампиры пируют на раненых животных. Культ собирается призвать Пешета, бога вампиров, и осушить Чикаго до последней капли — после чего его служители отправятся к следующему городу в их меню.

Дополнительные ходы

- ✓ **Нос-локатор:** урбанофаг чувствует социальную структуру города и может отслеживать связи между его обитателями. Когда ты востребуешь с кого-то долг или проваливаешь проверку при попытке погрузиться в какой-либо из Миров, ты привлекаешь внимание урбанофага, который хочет узнать обо всех твоих связях и взаимоотношениях.
- ✓ **Передай другому:** когда ты бросаешься в атаку на урбанофага, добавь следующий пункт к списку вариантов при результате 7–9:
 - Город принимает на себя весь урон, который должен был получить урбанофаг

Таймер

3:00 — Мелкие раздражающие неприятности по всему городу — то фонарь не горит, то колдобина на дороге. Впечатление такое, будто их стало как-то больше. Урбанофаги обосновались в районе Гейдж-парк. Герои находят обескровленный труп (опухший, при ближайшем рассмотрении). Тело принадлежит кому-то из представителей городской инфраструктуры — полицейскому, пожарному, местному политику, чиновнику, представителю

бейсбольной команды или кому-то в том же духе. В идеале, герои должны быть знакомы с жертвой.

6:00 — Из Кливленда приезжает Латоя Парнелл, преданная своему делу охотница. Она предупреждает о новой угрозе со стороны вампиров. Дипломатия — не её сильная сторона, так что преуспевает она только в том, чтобы стравить вампиров Чикаго со всеми остальными сверхъестественными существами.

9:00 — Латоя Парнелл погибает при взрыве газопровода. Ремонтные бригады несколько недель подряд безуспешно пытаются его починить. Движение в южном направлении по улице Халстед парализовано.

10:00 — Дахут, княгиня урбанофагов, внезапно становится очень влиятельной политической фигурой в городе. Властимущие представляют её как Джибрилу Дахут, «внешнего консультанта по вопросам городской реорганизации».

11:00 — Дахут убивает персонажа, который в сумме больше всех задолжал героям. Эта фигура оказывается ключевой во всей сверхъестественной структуре Чикаго. Теперь, востребуя долг со сверхъестественного существа, ты должен списать два долга, а не один.

12:00 — Урбанофаги торжественно приглашают Пешета в город. Ситуация постепенно накаляется. Через какое-то время умирает мэр, а городской совет погружается в расовых спорах. В результате полиция бастует, жители Чикаго один за другим теряют работу и выходят на улицы с оружием в руках.



LOS ANGELES



N



Hollywood

Sunset Strip

West Hollywood

Santa Monica Blvd

Paramount Pictures

East Hollywood

Silver Lake Reservoir

Northeast Los Angeles

Golden State Fwy

Arroyo Seco Pkwy

Montecito Heights

Elysian Park

Dodger Stadium

LA Union Station

San Bernardino Fwy

USC Health Sciences Campus

Financial District

Skid Row

Downtown Arts District

Fashion District

Boyle Heights

Pomona Fwy

San Bernardino Fwy

East LA

Long Beach Ave

Huntington Park

Maywood

Bell

E Florence Ave

Southgate

Central LA

LA Museum of Art

Miracle Mile

San Vicente Blvd

Venice Blvd

Mid City

Santa Monica Fwy

Jefferson

University Park

Exposition Blvd

USC

South Figueroa Corridor

W Slauson Ave

Park Mesa Heights

Windsor Hills

View Park

Baldwin Hills

Leimert Park

Exposition Blvd

South Figueroa Corridor

Hollywood

West Hollywood

Santa Monica Blvd

Paramount Pictures

Greater Wilshire / Hancock Park

Koreatown

Historic Filipinotown

Echo Park

Dodger Stadium

LA Union Station

San Bernardino Fwy

Financial District

Skid Row

Downtown Arts District

Fashion District

Boyle Heights

Pomona Fwy

San Bernardino Fwy

East LA

Long Beach Ave

Huntington Park

Maywood

Bell

E Florence Ave

Southgate

Hollywood

West Hollywood

Santa Monica Blvd

Paramount Pictures

Greater Wilshire / Hancock Park

Koreatown

Historic Filipinotown

Echo Park

Dodger Stadium

LA Union Station

San Bernardino Fwy

Financial District

Skid Row

Downtown Arts District

Fashion District

Boyle Heights

Pomona Fwy

San Bernardino Fwy

East LA

Long Beach Ave

Huntington Park

Maywood

Bell

E Florence Ave

Southgate

Hollywood

West Hollywood

Santa Monica Blvd

Paramount Pictures

Greater Wilshire / Hancock Park

Koreatown

Historic Filipinotown

Echo Park

Dodger Stadium

LA Union Station

San Bernardino Fwy

Financial District

Skid Row

Downtown Arts District

Fashion District

Boyle Heights

Pomona Fwy

San Bernardino Fwy

East LA

Long Beach Ave

Huntington Park

Maywood

Bell

E Florence Ave

Southgate

Hollywood

West Hollywood

Santa Monica Blvd

Paramount Pictures

Greater Wilshire / Hancock Park

Koreatown

Historic Filipinotown

Echo Park

Dodger Stadium

LA Union Station

San Bernardino Fwy

Financial District

Skid Row

Downtown Arts District

Fashion District

Boyle Heights

Pomona Fwy

San Bernardino Fwy

East LA

Long Beach Ave

Huntington Park

Maywood

Bell

E Florence Ave

Southgate

Hollywood

West Hollywood

Santa Monica Blvd

Paramount Pictures

Greater Wilshire / Hancock Park

Koreatown

Historic Filipinotown

Echo Park

Dodger Stadium

LA Union Station

San Bernardino Fwy

Financial District

Skid Row

Downtown Arts District

Fashion District

Boyle Heights

Pomona Fwy

San Bernardino Fwy

East LA

Long Beach Ave

Huntington Park

Maywood

Bell

E Florence Ave

Southgate

Hollywood

West Hollywood

Santa Monica Blvd

Paramount Pictures

Greater Wilshire / Hancock Park

Koreatown

Historic Filipinotown

Echo Park

Dodger Stadium

LA Union Station

San Bernardino Fwy

Financial District

Skid Row

Downtown Arts District

Fashion District

Boyle Heights

Pomona Fwy

San Bernardino Fwy

East LA

Long Beach Ave

Huntington Park

Maywood

Bell

E Florence Ave

Southgate

Hollywood

West Hollywood

Santa Monica Blvd

Paramount Pictures

Greater Wilshire / Hancock Park

Koreatown

Historic Filipinotown

Echo Park

Dodger Stadium

LA Union Station

San Bernardino Fwy

Financial District

Skid Row

Downtown Arts District

Fashion District

Boyle Heights

Pomona Fwy

San Bernardino Fwy

East LA

Long Beach Ave

Huntington Park

Maywood

Bell

E Florence Ave

Southgate

Hollywood

West Hollywood

Santa Monica Blvd

Paramount Pictures

Greater Wilshire / Hancock Park

Koreatown

Historic Filipinotown

Echo Park

Dodger Stadium

LA Union Station

San Bernardino Fwy

Financial District

Skid Row

Downtown Arts District

Fashion District

Boyle Heights

Pomona Fwy

San Bernardino Fwy

East LA

Long Beach Ave

Huntington Park

Maywood

Bell

E Florence Ave

Southgate

Hollywood

West Hollywood

Santa Monica Blvd

Paramount Pictures

Greater Wilshire / Hancock Park

Koreatown

Historic Filipinotown

Echo Park

Dodger Stadium

LA Union Station

San Bernardino Fwy

Financial District

Skid Row

Downtown Arts District

Fashion District

Boyle Heights

Pomona Fwy

San Bernardino Fwy

East LA

Long Beach Ave

Huntington Park

Maywood

Bell

E Florence Ave

Southgate

Hollywood

West Hollywood

Santa Monica Blvd

Paramount Pictures

Greater Wilshire / Hancock Park

Koreatown

Historic Filipinotown

Echo Park

Dodger Stadium

LA Union Station

San Bernardino Fwy

Financial District

Skid Row

Downtown Arts District

Fashion District

Boyle Heights

Pomona Fwy

San Bernardino Fwy

East LA

Long Beach Ave

Huntington Park

Maywood

Bell

E Florence Ave

Southgate

Hollywood

West Hollywood

Santa Monica Blvd

Paramount Pictures

Greater Wilshire / Hancock Park

Koreatown

Historic Filipinotown

Echo Park

Dodger Stadium

LA Union Station

San Bernardino Fwy

Financial District

Skid Row

Downtown Arts District

Fashion District

Boyle Heights

Pomona Fwy

San Bernardino Fwy

East LA

Long Beach Ave

Huntington Park

Maywood

Bell

E Florence Ave

Southgate

Hollywood

West Hollywood

Santa Monica Blvd

Paramount Pictures

Greater Wilshire / Hancock Park

Koreatown

Historic Filipinotown

Echo Park

Dodger Stadium

LA Union Station

San Bernardino Fwy

Financial District

Skid Row

Downtown Arts District

ЛОС-АНДЖЕЛЕС

ГОРОД

Лос-Анджелес — это мегаполис ошеломляющих размеров. 17 миллионов человек населяют жилые кварталы, тянущиеся от калифорнийского побережья до окраины Морено-Вэлли. Панорама города неизменно вызывает трепет: яркие огни и сверкающие башни под покрывалом тяжёлого бурого смога на фоне покатых холмов. Голливуд знаменит на весь мир — это сердце американской киноиндустрии, но нельзя сказать, что это сердце Лос-Анджелеса. Во всяком случае, это не единственное его сердце. За ширмой пальмовых аллей, за их декадансом и гламуром кроется замысловатая и опасная паутина, сотканная из древней вражды, неестественных союзов, заманчивых предложений и разбитых надежд.

Тысячелетиями на этой земле жили индейцы чумаши и тонгва. Затем, в 16 веке, сюда вторглись испанцы. Испанское правительство сменилось мексиканским, а потом, в результате Американо-мексиканской войны, город был присоединён к Соединённым штатам. Люди склонны забывать о прошлом, но есть и другие создания, память которых не столь коротка. А потому Лос-Анджелес постоянно лихорадит былыми обидами.

Со временем город стал крупнейшим центром торговли и общественной жизни, он превратился в широко распахнутые ворота, движение через которые не прекращается. В Лос-Анджелесе можно найти всё, что душе угодно. На улицах бок о бок прохаживаются представители самых разных социальных слоев — от знаменитых на весь мир богачей до нищих бродяг. Удача может изменить тебе в любой момент, здесь люди теряют и обретают богатство в одночасье.

Город привлекает самых разных людей — представителей разных культур, приверженцев разных

мировоззрений. Рано или поздно, они находят себе подобных и формируют общины, зачастую, весьма тесные. В Лос-Анджелесе существует огромное количество разных культурных групп, самые крупные — это испанцы, азиаты, евреи и афро-американцы. Общины могут формироваться не только по этническому принципу. В Западном Голливуде, например, есть целый район, населённый геями. В Лос-Анджелесе множество процветающих районов, вроде Маленького Токио или Корея-тауна, но есть и неблагополучные, такие как Уоттс или Скид Роу. Некоторые части города не стоит посещать после захода солнца. Другие вообще никогда не стоит посещать.

Среди всего этого культурного хаоса нечеловеческие сообщества имеют отличную возможность отгородить себе свой собственный уголок и не очень-то выделяться. Сверхъестественные существа Лос-Анджелеса могут позволить себе быть более шумными, более наглыми, более откровенными. В этом городе немало людей со странностями, а если что-то уж совсем выходит за рамки... что ж, пухлый кошелек или хорошая увесистая мантировка могут решить любую проблему.

Ходы города

- ☑ Заморочь кому-нибудь голову обещаниями славы или богатства.
- ☑ Завести кого-нибудь в опасный район.
- ☑ Не давай им понять, кто тут самый главный.
- ☑ Подключи к делу тех, кто на первый взгляд не имеет к нему никакого отношения.
- ☑ Подпорти кому-то репутацию, используя СМИ или социальную сеть.

ОБРАЗЫ И ЗАЦЕПКИ

- Фургончик с едой или дешёвая уличная забегаловка поздним вечером. Пар клубится над едой.
- Целая стая молодых девушек безупречной внешности — все одеты от-кутюр, у всех одинаковые застывшие улыбки на лицах.
- Множество грузовых контейнеров на пристани тонет в ночном тумане.
- Убогая прачечная со сломанными стиральными машинами и облезлыми стенами.
- Шумная пляжная аллея, кишашая уличными музыкантами, торговцами и панками.
- Толпа зевак вокруг очередной знаменитости, вспышки фотоаппаратов.
- Шоссе, по которому бесконечной вереницей тянутся автомобили. Запекшаяся грязь и подтёки масла на асфальте.
- Бездомная старуха с катарактами на глазах и в затасканном чепчике.
- Ряды палаток, торгующих дешёвой одеждой.
- Сиденья в вагоне метро, изрисованные граффити.

РАССТАНОВКА СИЛ

МИР СМЕРТНЫХ

«Наблюдатели» — это тайная организация смертных, основанная около 50 лет назад двумя женщинами, пережившими нападение потусторонних сил. Их цель — якобы выявлять сверхъестественные угрозы и нейтрализовывать их. Возможно, изначально всё так и было, но власть развращает, и за годы своего существования «Наблюдатели» сильно изменились. Когда-то безопасность людей была для них превыше всего, теперь же на первый план вышло наращивание собственной мощи, обретение новых рычагов давления. Последнее время они очень активно и настойчиво вербуют в свои ряды новые таланты и, по слухам, больше не принимают отказов. Полвека назад их мотивы были чисты, но они очень долго играли с тьмой, и теперь их не так-то легко

отличить от тех созданий, от которых они должны были охранять человечество.

«Наблюдатели» действуют по всему городу, но их штаб-квартира находится в офисах управления Музея искусств Лос-Анджелеса. С ними шутки плохи, и будь вы хоть охотник-одиночка, хоть отошедший от дел ветеран, вам лучше держать ухо востро и не попадаться им под руки.

У «Наблюдателей» хорошие связи с миром Силы. Суть их взаимоотношений не совсем ясна, но известны случаи, когда «Наблюдатели» помогали некоторым представителям мира Силы разобраться с проблемами. Что касается других сверхъестественных существ, таких как вампиры, оборотни, призраки или феи, все они, мягко говоря, недолюбливают «Наблюдателей» и хотели бы вывести их из игры.

МИР СИЛЫ

Если кто и может контролировать бурлящий котел Лос-Анджелеса, так это прорицатели. Город постоянно меняется, постоянно движется, это город стремительных и шокирующих метаморфоз, приливов и отливов. А ещё это город строгой социальной иерархии. Нужно быть весьма искусным в своем деле, чтобы пробиться здесь к власти, к тому же, количество крупных игроков ограничено. Три-четыре прорицателя властвуют в Лос-Анджелесе, не больше. Как правило, это весьма самодовольные и капризные личности. Каждый из них строит свою собственную империю, не посягая на чужую территорию, по крайней мере, пока коллеги сохраняют дистанцию. Они обосновались в центре города, поделив его между собой. И горе тем, кто нарушит их покой.

Скид Роу — тоже, в некотором смысле, их территория, хоть это и помойка. Улицы тут завалены мусором, заставлены тележками из супермаркетов, палатками и тентами. Здесь живут нищие и бездомные, и этот район повсеместно считается «опасным для туристов». По сути, это даже не жилой район — это трущобы. Сойти с ума



и оказаться выброшенным на Скид Роу — вот жестокая судьба каждого, кто посмеет перейти дорогу прорицателю.

Кроме того, они следят за всем, что прибывает в город, и за всем, что уезжает из города. И порт, и аэропорт Лос-Анджелеса находятся под их бдительным присмотром. Эти два объекта прорицатели стерегут как зеницу ока и жестоко наказывают любого, кто посягает на их совместные владения. Даже бессмертные и чародеи остерегаются делать здесь резкие движения.

МИР НОЧИ

У Лос-Анджелеса явные проблемы с привидениями. Грань между мирами здесь истончилась из-за того, что Лос-Анджелес долго служил воротами для людей, идей и товаров. Материальный мир здесь нередко пересекается с миром метафизическим. Многие из тех, кто умер на улицах города, обнаруживают, что смерть — это ещё не конец. Призраков тут так много, что они сформировали свой собственный (невидимый) слой населения. Обычные жители даже не подозревают об этом городском бедствии, но те, кто знает о существовании призраков, находят их засилье весьма и весьма обременительным. Привидения мешают творить заклинания, вносят беспорядок в энергетические потоки, вселяются в кого попало, не думая о последствиях, и вообще суют свой призрачный нос, куда не просят. Сложно проводить секретную операцию, когда из каждого угла на тебя пялится призрак.

Многие сверхъестественные существа, обитающие в Лос-Анджелесе, заинтересованы в укреплении барьера между мирами. Чародеи часто просят помочь в этом, выстроить магическую стену, установить отпугиватель или создать артефакт для борьбы с призраками. Это процветающий бизнес! Духи, полтергейсты и фантомы всех мастей боятся чародеев и на всё готовы, чтобы избежать встречи с ними.

Призраки, как правило, больше заняты собой и своими старыми обидами. Но в последнее вре-

мя вопрос о том, укреплять ли барьер между мирами, поделил их на два противоборствующих лагеря. Ситуация накаляется и, похоже, война призраков неизбежна.

По природе своей призраки близки феям и часто с ними сталкиваются. Феи относятся к ним терпимо и пользуются их услугами, если нужно устроить какой-нибудь хитрый розыгрыш или послать кого-то на разведку. Честолюбивые и жадные до власти феи не в ладах с вампирами, оборотнями и прорицателями, и призраки стали идеальным оружием в их тайном противостоянии.

МИР ХАОСА

Сплетни, интриги, гламур, сумасшедшие сделки и гонка за властью. Разве можно не любить Лос-Анджелес? Феям здесь уютно, здесь они чувствуют себя как дома — в этом городе из дыма и зеркал. Они прочно закрепились в Северном Голливуде, а Гриффит-парк вообще их единоличное владение. Даже прорицатели, эти властители города, опасаются заходить в самое сердце облюбованного феями парка, туда, где располагается средоточие их силы. Как и в обыденном человеческом мире, в мире сверхъестественного город Лос-Анджелес — это ворота. Ворота в потусторонний мир. Кто имеет право ими воспользоваться, решают феи.

Феи любят сниматься в кино и часто устраивают сцены из-за своих прихотей. Но любой, кто сочтет их беспечными, скоро поймет, как жестоко он ошибался. Феи печально знамениты своими междоусобицами. Их жестокие стычки часто затрагивают интересы других Миров. Взаимоотношения между феями Лос-Анджелеса — сущий хаос. Отчасти виной тому переменчивая природа фей, но основная причина в том, что их здесь просто слишком много, и нет такого двора, представителей которого не было бы в городе.

Чтобы внести хоть какой-то порядок, главы домов требуют, чтобы все феи постоянно носили символ своего двора.

НАТАН ХЭШЕЛ (МИР СМЕРТНЫХ)

Один из лидеров «Наблюдателей»

Натан — это воплощённое обаяние. Его манера разговаривать обезоруживает. Он прямо-таки сверхъестественно красноречив. Натан — один из двух лидеров «Наблюдателей», группы людей, якобы защищающих город от угроз из потустороннего мира. Он хитёр и обольстителен, в глубине души он жаждет власти, славы и денег. Но дела не всегда шли у него так хорошо, как сейчас. Своё прошлое он похоронил так глубоко, как только мог, и теперь только сам Натан помнит, каким он был раньше. Тайком он постоянно ищет возможности для сделок со сверхъестественными существами.

КОНСУЭЛА «ВЛАДЫЧИЦА» ВАЛДЭС (МИР СИЛЫ)

Недавно прибывшая в город прорицательница

Владычица в городе недавно. Она в бегах от чего-то, что преследует её от самой Флориды. Сперва она сбежала в Нью-Йорк, но, в конце концов, из Большого Яблока пришлось уехать. Теперь она пытается спрятаться на Западном побережье, залечь здесь на дно. Однако в Лос-Анджелесе её ждало неожиданное открытие — прорицатели здесь совсем не такие, как она привыкла. Консуэла талантлива, но ей сильно не хватает опыта. Лос-Анджелес совершенно сбил её с толку. Раньше она думала, что долг таких, как она — делать мир лучше, используя свой проклятый дар. Но Лос-Анджелес поверг её в культурный шок и заставил задуматься, а так ли это на самом деле.

АНАКАПА (МИР НОЧИ)

Мстительный дух чумаши

Никто уже не помнит о том, как завоеватели проливали здесь кровь. Никто, кроме Анакапы. Она собирала на берегу ракушки, когда первые кораб-

ли показались на горизонте — такие огромные, каких она никогда не видела. Она была здесь, когда монахи заставили её народ принять христианские имена. Она была здесь, когда чудовищная лихорадка выкосила её родную деревню, убила всех, включая саму Анакапу. Она была здесь и после смерти — когда пришла война, когда её народ стерли с лица земли, и когда здесь вырос город из стекла и стали. Анакапа — один из старейших духов Лос-Анджелеса. Ненависть держит её в этом мире. Она всеми силами старается разрушить барьер между материальным и нематериальным миром, чтобы Лос-Анджелес поглотила, наконец, тьма, чтобы этот город получил то, что заслуживает.

ДАК-ХО (МИР ХАОСА)

Ккангчеоли, который хочет стать крутым

Дак-Хо — настоящий дракон. Хотя нет, на самом деле он — имуги, малый дракон. Но он жаждет стать настоящим драконом. А если ещё раз подумать... ну, вообще-то он ккангчеоли, то есть имуги, который не сумел стать драконом, но ведь другим не обязательно об этом знать, верно? Понимаете, Дак-Хо перебрался сюда, чтобы начать всё сначала и добиться, наконец, успеха, поэтому никто не должен знать, что на самом деле он ещё не дракон. К тому же Дак-Хо слышал, что Ёиджу, мистическая держава, которая может превратить имуги в дракона, находится у какого-то коллекционера здесь в Лос-Анджелесе. Он не собирается ждать тысячу лет, чтобы совершилось, наконец, превращение, и не побоится перейти кому-нибудь дорогу на своём пути к величию. Ведь если кишка тонка завершить начатое, к чему тогда вообще было начинать? Дак-Хо с удовольствием демонстрирует всем девчонкам из Корея-тауна свои золотые побрякушки и поддельные очки «Прада», ведь все знают, скоро к нему придёт успех!



ПРОБЛЕМЫ

Эль Кукуй (МИР НОЧИ)

*Diérmete niño, diérmete ya
Que viene el Cucuy y te comerá.
Спи дитя, скорей засыпай,
А не то Кукуй придёт да тебя сожрёт.*

Эль Кукуй — одно из самых ужасных существ, которых можно встретить на тёмной изнанке мироздания. Это допотопная свирепая тварь, ставшая детской страшилкой для многих испанцев и их потомков. И немало взрослых продолжают бояться его до самой старости. Ему нужна только лёгкая тень в душе ребёнка, мимолётное прикосновение, и он сможет выдрать из него душу и утащить на ту сторону. Эль Кукуй обычно обитает гораздо южнее, в Мексике, но недавно он перебрался в Бойл Хайтс, испанскую общину в восточном Лос-Анджелесе. Он всегда предпочитал одиночество, и неизвестно, что заставило его подняться на север и вторгнуться на территорию оборотней, но поговаривают, что за ним охотится группа ангелов.

Дополнительные ходы

☑ **Потрошитель:** Эль Кукуй может вырвать душу из груди своей жертвы (или то, что заменяет ей душу). Если Эль Кукуй добрался до тебя, брось кубики, добавив к результату свой уровень инаковости. В случае провала, ты отразил атаку. При 7–9 Эль Кукуй задел тебя. Ты получаешь 1 пункт урона. При результате 10+ Эль Кукуй погрузил обе руки в твою грудь и вырвал часть твоего естества. Ты сломлен (дух -1) и получаешь 3 пункта урона. Если ты уже был сломлен, то получаешь ещё 1 пункт урона.

Таймер

3:00 — В районе Бойл Хайтс пропадает без вести несколько детей. Местные новости пытаются замять дело. Полицейские со связями в мире сверхъестественного начинают осторожно прощупывать почву.

6:00 — Сосуды с душами появляются в продаже на плавучем рынке фэйри в парке Эхо. Стая оборотней из Бойл Хайтс сперва обвиняет в этом фей.

9:00 — Эль Кукуй за одну ночь похищает души трёх детей, родители которых — оборотни из местной стаи.

10:00 — Эль Кукуй целиком уничтожает стаю оборотней в городе Хантингтон-Парк близ Лос-Анджелеса.

11:00 — Эль Кукуй пожирает сущность Киары Томсон, могучей прорицательницы, которая пыталась бороться с ним.

12:00 — Эль Кукуй становится единоличным властителем восточного Лос-Анджелеса. Прорицатели объявляют его территорию запретной зоной и пытаются делать вид, что Эль Кукуя не существует.

ШАМАНЬЁ(МИР ХАОСА)

Озорные феи (из какого двора — неизвестно) прикидываются бандой бездомных панков из трущоб Лос-Анджелеса. Они называют себя «шаманьём». Любимое их занятие — бесить представителей власти, прямо у них перед носом разрисовывая знаками анархии всё, до чего руки дотянутся. Местная полиция, похоже, не может с ними справиться. Их проказы становятся всё разрушительнее, и некоторые начинают подозревать, что вся эта возня — лишь прикрытие для чего-то гораздо более серьёзного.

Дополнительные ходы

- ☑ **«Ни за что!»**: фей из банды шаманья чрезвычайно трудно убедить, одурачить или сбить с толку. Пытаясь это сделать, соберись с духом вместо того, чтобы прислушиваться к голосу разума.
- ☑ **Липнет к рукам**: оказавшись рядом с шаманьём, прислушайся к голосу разума. При результате 10+ ты начеку, и у тебя ничего не украли. При 7–9 тебя отвлекли или затолкали, и ты лишился какой-то легкозаменяемой мелочи. В случае провала ты попал. У тебя украли что-то очень важное.

Таймер

3:00 — Как сообщают СМИ, в центральном Лос-Анджелесе возросла активность бандитских группировок.

6:00 — Шаманьё объявляется на участке, известном как «коридор прорицателей» — он соединяет центр города с причалом, который используется для транспортировки товаров. Выходки этих фей вызывают хаос.

9:00 — Шаманьё крадёт важный артефакт у оборотней Линвуда. Его обнаруживают в Калвер-Сити, в ночном клубе, принадлежащем вампирам. Обратни обвиняют вампиров в нарушении установленных границ.

10:00 — Шаманьё, замаскировавшись под оборотней, крадёт у чародеев свиток с заклинанием. Феи используют свиток, и в результате почти вся вода в городе на какое-то время становится святой. Проклятые обитатели Лос-Анджелеса оказываются застигнуты врасплох — многие получают серьёзные увечья, некоторые гибнут. Вампиры расценивают это как умышленную атаку со стороны оборотней. Между вампирами и оборотнями начинается война.

11:00 — Прорицателям не удаётся прекратить войну и восстановить порядок в городе. Они теряют власть и один за другим уходят со сцены. Дефицит власти приводит к ещё большим беспорядкам — начинается борьба за контроль над городом. Никто не остается в стороне.

12:00 — Шаманьё раскрывает свою истинную сущность — это феи двора Красной луны. Власть в городе теперь сосредоточена в их руках — они единственные, кто может контролировать этот хаос. Политика всего города перестраивается с учётом новой доминирующей силы.



МАЙАМИ

ГОРОД

Каждый человек видит Майами по-своему. Для кого-то это место отдыха со множеством восхитительных пляжей и развлекательных заведений, как в Маленькой Гаване или в Саут-Бич. Для других это убежище от жестокой кубинской диктатуры, бастион свободы, где десятки тысяч иммигрантов пытаются начать свою жизнь заново. А третьи просто живут здесь, как жили многие поколения их предков, зовут это место своим домом и предпочитают, чтобы всё оставалось как есть.

Понадобилось всего столетие, чтобы Майами из маленького городка с населением чуть больше тысячи человек превратился в четвёртый по величине город США с населением в 5,5 миллионов. За столь стремительный рост (по большей части за счёт иммигрантов с Кубы) Майами часто называют «Волшебным городом». Но есть и обратная сторона монеты — многим бедным семьям пришлось потесниться, освобождая место для богачей, что привело к такому же стремительному росту преступности. На данный момент Майами в этом смысле не уступает другим крупным городам США.

Однако есть и другая причина называть Майами «Волшебным городом». Здесь скрытый в глубинах залива Бискейн бьёт источник магической энергии. Завладеть им мечтают все волшебные существа города, и обычные люди нередко оказываются случайными жертвами, когда противоборствующие группы сталкиваются в очередной раз. В борьбе за власть над Майами (а значит, и над источником) сверхъестественные создания вмешиваются в жизнь простых людей — влияя на исход выборов, направляют в нужную им сторону поток туристов, подталкивают на преступный путь многочисленных бездомных и решают, кто будет чувствовать себя в безопасности на улицах города, а кто нет.

Кроме того, Майами — пристанище мёртвых. Смертных, которые утверждают, что видели привидение, становится всё больше. Жрецы и жрицы сантерии, религиозного течения, пришедшего с Кубы, обращают к духам свои молитвы и просят у них помощи и наставлений, и духи не вправе им отказать. Многие тайные дела, творящиеся в городе, совершаются при участии призраков.

ХОДЫ ГОРОДА

- ☑ Предложи кому-то заработать, доставив «особенный» груз.
- ☑ Преследуй персонажа, передвигающегося по территории одной из банд.
- ☑ Пошли мстительного духа востребовать долг. • Дай подсказку, как высвободить магическую энергию в заливе Бискейн.
- ☑ Предсказывай будущее в кровавых ритуалах.

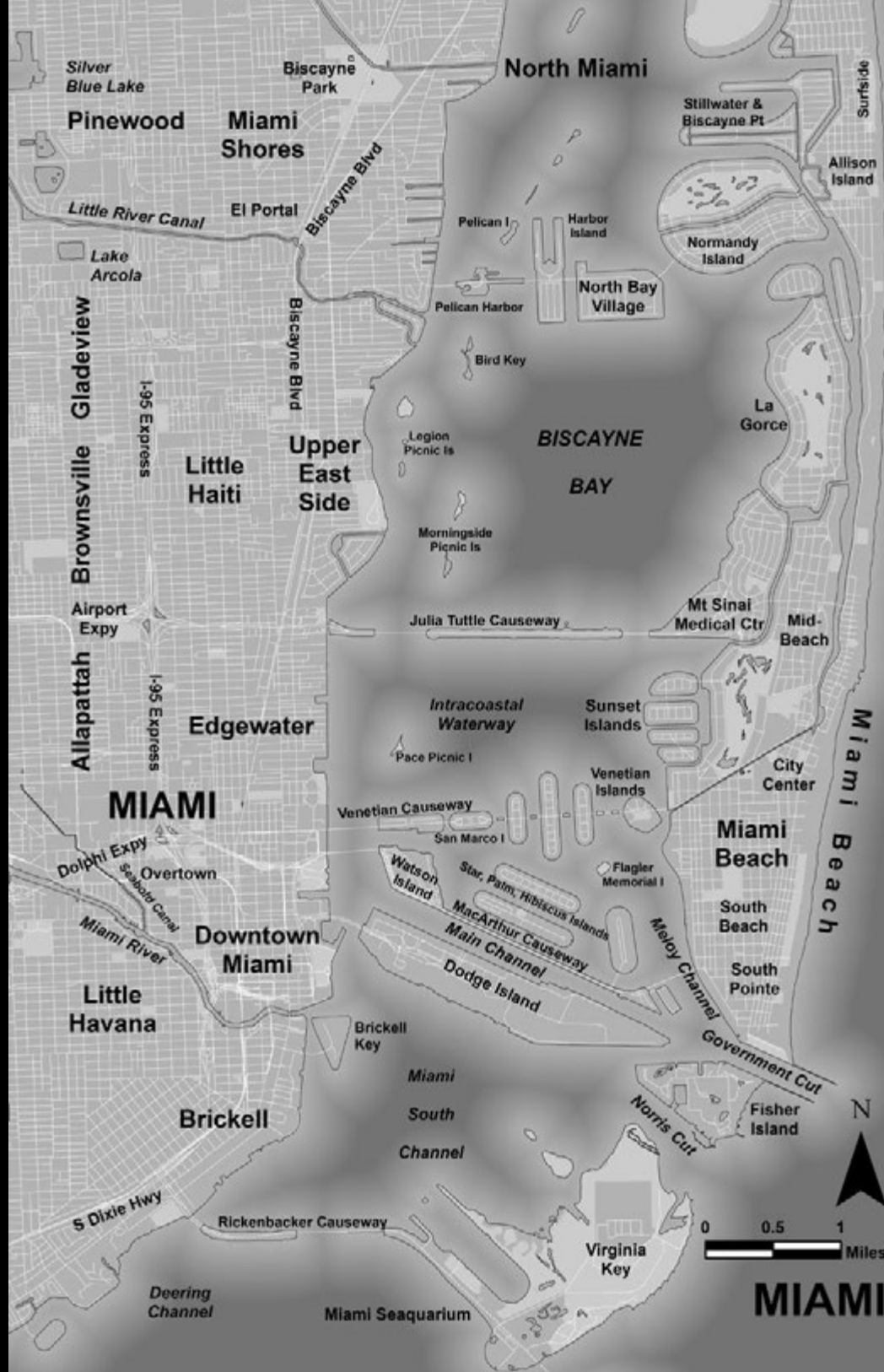
ОБРАЗЫ И ЗАЦЕПКИ

- Центр города, освещённый неоновыми вывесками. Оживлённая ночная жизнь.
- Пожилой кубинец курит у входа в бodega, местный кабак.
- Богатые супруги возвращаются на дорогом спортивном автомобиле в свой отель.
- Видавший виды фургончик, в кузове которого едет целая семья латиноамериканцев.
- Кафе на пляже. Танцующие посетители, словно яркие брызги. Среди них не только смертные.
- Люди загорают на пляже.
- Руки мертвецов, торчащие из песка.

РАССТАНОВКА СИЛ

МИР НОЧИ

Призраки держат под своим контролем целые районы. Идея оказывать смертным услуги за определённую плату изначально принадлежала им. В среднем у каждого привидения в Майами одна-две семьи под опекой — они выполняют их тайные поручения, полагаясь на свои старые знакомства, а люди считают, что духи благословили их сво-



Silver
Blue Lake

Biscayne
Park

North Miami

Surfside

Pinewood

Miami
Shores

Stillwater &
Biscayne Pt

Allison
Island

Little River Canal

El Portal

Biscayne Blvd

Pelican I

Harbor
Island

Normandy
Island

Lake
Arcola

North Bay
Village

Pelican Harbor

Bird Key

La
Gorce

Brownsville Gladeview
Allapattah

I-95 Express

Little
Haiti

Upper
East
Side

BISCAYNE
BAY

Legion
Picnic Is

Morningside
Picnic Is

Airport
Expy

I-95 Express

Edgewater

Julia Tuttle Causeway

Mt Sinai
Medical Ctr

Mid-
Beach

Intracoastal
Waterway

Sunset
Islands

Pace Picnic I

Venetian
Islands

City
Center

MIAMI

Venetian Causeway

San Marco I

Miami
Beach

Dolphin Expy
Seaboard Canal

Miami River

Downtown
Miami

Watson
Island

Star, Palm, Hibiscus Islands

Flagler
Memorial I

South
Beach

Little
Havana

MacArthur Causeway
Main Channel
Dodge Island

South
Pointe

Brickell
Key

Miami
South
Channel

Meloy Channel
Government Cut
Norris Cut

Fisher
Island

S Dixie Hwy

Rickenbacker Causeway

Virginia
Key

Deering
Channel

Miami Seaquarium

0 0.5 1
Miles

MIAMI



им вниманием. Больше всего призраков обитает в Маленьком Гаити, где религиозное течение сантерия распространено шире всего. Люди обращаются к жрецам и жрицам за помощью, а призраки выполняют необходимую работу. Лёгкие деньги.

Саут-Бич, однако, не их территория. Этот район пестрит полураздетыми мужчинами и женщинами всех цветов и весовых категорий, и никому не придёт в голову заподозрить, что на самом деле власть на солнечных пляжах принадлежит вампирам. Каждую ночь нежить пробуждается, чтобы принять участие в бесконечной яркой вечеринке на побережье Майами. Ритмичные мелодии и море алкоголя — отличное прикрытие для пирующего вампира. В Саут-Бич они могут позволить себе пить кровь почти каждую ночь. Их любимая тема для обсуждения — как лучше всего скрывать следы своей бурной деятельности.

Волки Майами более прямолинейны — в отличие от вампиров, они открыто заявляют, где их владения. Глэйдвью принадлежит им, и если в тебе нет волчьей крови, держись отсюда подальше. Волки в основном занимаются мелким рэкетом, но в случае чего могут и погром устроить. Другие сверхъестественные существа редко заглядывают в Глэйдвью, по большей части из-за высокого уровня преступности. Местные жители предпочитают молчать о странных следах от когтей, которые они периодически находят, в страхе, что их семья однажды ночью попадет на зуб кому-нибудь из местных «благодетелей».

МИР СИЛЫ

В Центре Майами и в районе Аллапатта делами заправляют чародеи. У них своя политическая игра, все они жадны до власти, и каждый мечтает убрать с дороги конкурентов. Существует не меньше дюжины ковенон, мечтающих взять под свой контроль городскую экономику. Они направляют свою деятельность из зданий крупных корпораций и с авиадиспетчерских вышек. За деньги можно купить всё, поэтому чародеи — чуть ли не единственная группировка в городе, которую не при-

влекают обещания потусторонних услуг. Чародеи с острова Брикелл Ки даже установили защитный знак, чтобы оградить себя от привидений.

Бессмертные Майами, наоборот, крайне заинтересованы в услугах призраков. И те и другие — долгожители, а потому зачастую давно знакомы. Союзы, существующие между ними, были заключены столетия назад. Бессмертные используют своё влияние, чтобы обеспечить стабильность на рынке призрачных услуг. Зачастую они выступают в роли арбитров, если кто-то просрочил свой платёж. Эджуотэр — исконно их район, а недавно они расширили свою территорию до Верхнего Ист-Сайда, став ещё более тесными соседями со своими потусторонними союзниками из Маленького Гаити.

МИР СМЕРТНЫХ

В Майами полно смертных, начиная с туристов, живущих от вечеринки к вечеринке, заканчивая местными, которые пытаются свести концы с концами в этом безумном городе. Среди них есть и те, кто прекрасно осведомлён о сверхъестественной жизни города. В общем-то, почти все в Майами понимают: что-то здесь не так. Несколько самых осведомлённых смертных, живущих в городе достаточно давно, знают, как нужно действовать, чтобы не задеть ничьих интересов (а порой и перехитрить хозяев города). Некоторые даже открыли для себя рынок призрачных услуг. С каждой сделкой растёт в городе скрытая сила.

Единственная группа смертных в Майами, у которой есть своя территория, — это охотники. Они крепко держат в своих руках Браунсвилл, район, который многие считают центральным. Между охотниками и Волками из Глэйдвью часто возникают стычки, что неудивительно. Но и без них охотникам приходится противостоять влиянию чародеев на юге и бессмертных на востоке. Ну и обилию привидений, конечно. Многие охотники занимаются тем, что отслеживают священнослужителей, связанных с рынком призрачных услуг, и уничтожают их алтари, чтобы мёртвые могли спать спокойно.

МИР ХАОСА

Некогда феи властвовали на пляжах Майами, выпитывая энергию вечеринок и наслаждаясь атмосферой гедонизма. Но в конце 90-х их вытеснили вампиры, хитростью захватившие власть. Феи до сих пор чувствуют себя хозяевами в течение дня, но как только заходит солнце, они предпочитают убраться по добру по здорову. В конце концов, ни к чему дразнить зверя. Во всяком случае, без хорошей подготовки.

Остров Додж контролируют демоны и меченые. Это изгой, отрезанные от остального города, выключенные из политической игры других сверхъестественных созданий. Но остров Додж — это в первую очередь порт. Множество погрузочных доков, целые очереди кораблей, ряды и ряды грузовых контейнеров, не говоря уже о пристанях для круизных лайнеров. Представители всех четырёх миров давно поняли — если хочешь, чтобы твой груз прошёл таможенно, придётся заключить сделку с дьяволом, нравится тебе это или нет.

КЛЮЧЕВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

ААРОН ВАСКЕЗ (МИР СМЕРТНЫХ)

Аарон был охотником с самого детства. Они с дедушкой часто ходили в походы в национальный парк Эверглейдс, охотились там на зверей ради мяса и шкур. До самого своего выпускного он и не подозревал, что его охотничьи навыки могут пригодиться в городе. На него и на его товарищей напали в тот день. На память Аарону остался шрам от когтей на ключице. Он стал его символом. Этот шрам — последнее, что видели в своей жизни многие чудовища, прежде чем Аарон покончил с ними. И хотя он и не главарь банды Браунсвиля, но многие уважают и боятся его.

КОКО РИЧАРДСОН (МИР ХАОСА)

Настоящее имя Кoko — Клаудия Ричардсон. Всю свою жизнь она прожила в Майами. Её мать, как говорится, вышла замуж не за того парня. Дру-

гие сверхъестественные существа не приняли её, и она нашла союзников на острове Додж. Среди них были и демоны, и меченые, многие из которых предпочитали жить в изоляции, лишь бы не вступать в сделки с чародеями и призраками. Её смелость и хитрость позволили её собратьям добиться определённой власти в Майами, хотя сама она всегда предпочитала оставаться в стороне, позволяя другим делать всю грязную работу. Кoko заняла позицию администратора в одном из самых важных учреждений Волшебного города — на таможне. Никакой груз не попадет в город без её одобрения, а силы, полученные от демонов, помогают ей всегда быть на шаг впереди соперников. Многие пытались перехватить контроль над островом Додж, но никто не преуспел. Кoko предвидела все их ходы. Она очень опасный враг, но своим всегда готова помочь, и постоянно ищет способы укрепить власть демонов и меченых.

ТАЦИО ВАРЦИ (МИР НОЧИ)

Тацио — вампир итальянского происхождения, унаследовавший от своего «родителя» целую империю: больше десятка самых популярных и эксклюзивных ночных клубов Саут-Бич, привлекающих самых богатых и самых красивых посетителей. Что случилось с его родителем, никто не знает, известно только, что Тацио теперь держит в ежовых рукавицах и ночные клубы, и вампирское потомство своего бывшего хозяина. Есть одна дилемма, которую он никак не может разрешить: с одной стороны, он мечтает избавиться от всех несогласных с его правлением, а с другой понимает, что феи могут попытаться вернуть себе пляжи Саут-Бич, если количество вампиров в городе упадёт слишком сильно. Тацио всегда интересуется новыми лицами в городе, особенно теми, кто уверенно зарабатывает себе репутацию. Известно, что он платит за головы фей, но он также не прочь вознаграждать тех, кто проредит ряды вампиров, строящих против него заговоры.



София Круз (Мир Силы)

София Круз полна противоречий. Будучи иммигранткой с Кубы, она возглавляет крупную биотехнологическую корпорацию с головным офисом в Майами. Этот город она считает своим домом и в то же время гордится кубинским происхождением и культурным наследием своей родины. Все свои магические силы она направляет на то, чтобы обеспечить стабильность в городе. При этом втихаря сливает информацию охотникам из Браунсвиля и сотрудничает с мечеными, переправляющими кубинских эмигрантов в Америку. В магических кругах хорошо известны её обаяние и бескорыстность. Репутация и строгий моральный кодекс делают Софию Круз одной из самых влиятельных женщин в Майами.

ПРОБЛЕМЫ

ЦЕНА МСТИ (МИР НОЧИ)

Прошлой осенью Кармен Вилакруз потеряла любимого человека. Её жених, Мануэль Ортэга, погиб в автомобильной катастрофе по вине пьяного водителя. Гектор Риверо, богатый чародей, убивший Мануэля, отделался всего лишь общественными работами. Скорбящая Кармен жаждет мести — для этого она заключила сделку с духом по имени Иеремия. Чтобы дух смог преодолеть магическую защиту Гектора, Кармен позволила жрице сантерии связать её душу с призрачным телом Иеремии. Жизнь Кармен висит на волоске, пока Иеремия использует её силу.

Дополнительные ходы

- ✓ **Глаз за глаз:** между Иеремией и Кармен существует двусторонняя связь. Если ты бросаешься в атаку на Иеремию, используя магию или другие сверхъестественные способности, Кармен также получит весь урон.

- ✓ **Сосуд эмоций:** Иеремия впитал в себя все отрицательные эмоции Кармен. Он выплёскивает ненависть, боль и отчаяние на всех, кто оказывается рядом. Когда Иеремия проявляется в материальном мире, чтобы выкрутиться, придётся услышать зов крови.

Таймер

3:00 — Жрица совершает ритуал. Пока Кармен отдыхает, Иеремия добирается из центра города в Верхний Ист-Сайд. Слухи распространяются по городу с огромной скоростью — все, кто хоть как-то связан с миром сверхъестественного, узнают о ритуале, проведённом впервые за многие сотни лет.

6:00 — Иеремия добирается до здания, в котором находится офис Гектора. Он сталкивается с внешним кругом обороны чародея. Иеремия никак не пытается скрыть своих действий, он нападает в открытую.

9:00 — Иеремия пробивается через магическую защиту Гектора. Ученик чародея, Натаниэль, становится на пути у духа — и проигрывает дуэль. Натаниэль сильно ранен, но Иеремия не убивает его.

10:00 — Иеремия добирается до верхнего этажа, находит офис Гектора и убивает его. После этого дух растворяется в воздухе.

11:00 — Тело Кармен бьётся в конвульсиях. Она падает в состояние, близкое к коме. Обычная медицинская диагностика не даёт никаких внятных результатов, но магия может раскрыть правду.

12:00 — Кармен умирает. Её месть свершилась. Мало кто вспомнит трагическую историю её жизни.



Nandini Layout

Malleswaram

Kurubarahalli
Nagapura

Kamala
Nagar
Basaveshwara
Nagar

**Rajaji
Nagar**

Basihyam
Nagar

Sheshadripura

Madhava
Nagar
Racecourse

Kaveripura
Govindaraja
Industrial Town
Nagar

Sriramamandir

Binnipete

Vijayanagar

Anubhav
Nagar

RPC
Layout

Rayapuram

Keshava
Nagar

Chickpete

Sampangiram
Nagar

BENGALURU

Shanthala
Nagar

Ashok
Nagar

Richmond
Town

Victoria
Layout

Chamrajapet

**Sudham
Nagara**

Attiguppe
Guddadahalli
Azad
Nagar

Nagarabhavi
Deepanjali
Nagar
Kempambudhi Kere

Sunkenahalli

Vishveshwara
Putam

Hombegowda
Nagara

Neelasandra

Vannarpet

Agaram

Nayandahalli

Srinagar

Hanumanth
Nagar

Jayanagar

Siddapura

Lakkasandra

Ejipura

**Rajarajeshwari
Nagar**

Girinagar

Katriguppe

Vidyapeeta

Basavanagudi

Yediyur

Byrasandra

Ganesh
Mandir ward

Karissandra

Pattabhiram
Nagar

Gurappanapalya

Suddagunte Palva

Koramangala

Benniganahalli

Maruthis
Sevanagar

**C V Raman
Nagar**

New
Tippasandara

Jogupalya

Hoyasala
Nagar

**Jeevanbhima
Nagar**

Domlur

Konena
Agrahara

**HAL
AIRPORT**

Bellanduru

Challaghatta

**Bellandur
Lake**

BANGALORE



БАНГАЛОР

ГОРОД

Бангалор — город в агонии стремительного и беспорядочного роста. Финансовая энергостанция, питаемая 10 миллионами жителей. Буйство культур, религий и нравственных устоев. Древнее наследие города (поселения здесь были ещё в каменном веке) постоянно борется с глобализацией. Сверкающие стеклянные башни взрезали городской пейзаж, выросли целые колонии офисных зданий и шикарные современные жилые районы. А в их тени всё ширятся и ширятся трущобы, нищета и убожество, от которого нет спасения — дом для пятой части населения города. Когда-то Бангалор был драгоценностью южноиндийских династий, трофеем знаменитого Типу Султана, был частью Империи Великих Моголов и Британской Империи. Теперь этот город принадлежит крупным корпорациям, работающим в таких областях как информационные технологии, аэрокосмическая индустрия, биотехнологии, производство и финансы. Те, кто не поспевает за темпом жизни, обречены на нищету.

Бангалор — столица штата Карнатака. На его гербе — изображение Гандаберунды, мифической двухголовой птицы огромной силы, воплотившей в себе двойственную натуру города. Современные бренды и модные стили уже властвуют в новеньких супермаркетах, а в старомодных бунгало всё ещё стоят алтари для ежедневных подношений богам. Родители как в старину договариваются между собой о свадьбах своих детей, а дети сбегают по вечерам в бары и клубы. Храмы и трущобы соседствуют с небоскрёбами и пятизвёздочными отелями. Коровы бродят по улицам, мешая движению автомобилей. Официальные лица с благоговением совершают пуджу, а затем вымогают взятки у беззащитных.

Эта двойкость проявляется ещё глубже в мире таинственных сил. Тут есть древние сущности,

знавшие этот город на протяжении эонов, и есть совершенно новые кабалы, возникшие неизвестно откуда и быстро набравшие невероятную мощь. В Бангалоре постоянно ощущается напряжение, время от времени перерастающее в кровавые конфликты. Всё потому, что очень разным созданиям, принадлежащим к разным культурам, живущим по разным правилам, приходится сосуществовать в постоянном тесном контакте. А Бангалор чрезвычайно тесный город.

Ходы города

- ☑ Распусти о ком-нибудь унижительные сплетни среди местного населения.
- ☑ Заставь кого-то ощутить настоящую цену крайней нищеты.
- ☑ Запугай перспективой насилия со стороны гунды (индийской мафии).
- ☑ Отправь коррумпированного политика эксплуатировать слабых.
- ☑ Обостри религиозные противоречия.

ОБРАЗЫ И ЗАЦЕПКИ

- Трехколёсный чёрно-жёлтый моторикша вихляет между выбоинами на дороге.
- Корова, отбившаяся от стада, бредёт прямо посреди шоссе.
- Полицейский на улице докапывается до хиджры (каста неприкасаемых-трансвеститов — прим. пер.).
- Затравленные попрошайки глазек из своих трущоб на идеально подстриженные газоны площадок для гольфа.
- Женщины в чёрных хиджабах торгуются с продавцами на улице.
- Свадебный павильон, залитый светом тысячи фонарей. Жизнерадостная музыка и море гостей.
- Стройка. Загорелые до черноты старики несут на головах строительные материалы.
- Богатая молодёжь в дизайнерской одежде танцует на крыше небоскрёба.
- Древний храм, остро нуждающийся в ремонте.

РАССТАНОВКА СИЛ

МИР СМЕРТНЫХ

Бангалор — город общин. Глобализация общества свела на нет некоторые традиционные индийские узы, но религия всё ещё играет важную роль в самоопределении людей. Город может похвастаться огромным количеством религиозных лидеров из числа смертных: среди них есть и индуистские свами, и исламские клерики, и христианские священники, и монахи-джайнисты. Индуистские монастыри матха — самые многочисленные в городе, и у них больше всего власти. Даже местные политики ищут их поддержки и благословения, прежде чем вступить в должность.

Кроме того, важную роль в городе играют движения смертных активистов — организации, борющиеся за права женщин, общины геев, анти-коррупционные движения и политические группы. Они не настолько могущественны и не столь многочисленны, как религиозные общины, но зачастую лучше приспособлены к условиям современного мира и постоянным изменениям в городе.

Лидеры всех этих групп состоят в сложных отношениях друг с другом и со сверхъестественными обитателями Бангалора. Часть из тех, кто знает о существовании потусторонних сил, просто распространяет эти сведения среди представителей своей секты, другие же, например, охотники, которых довольно много среди активистов, ставят перед собой гораздо более агрессивные цели.

Между миром Смертных и миром Хаоса существует связь, основанная на вере и религии. Иногда это симбиоз, иногда — вражда. Многие верующие смертные не откажутся от помощи чародеев или бессмертных, хоть и не до конца доверяют миру Силы. Представители мира Ночи в основном представляются людям исчадьями ада, кармическим проклятьем или осквернением колеса сансары, хотя некоторые считают их посланниками божьего гнева и считают их существование справедливым.

По всему Бангалору влияние смертных сильно. Храмы, мечети, церкви — всё это места сосредото-

точения их власти. Как, впрочем, и общественные центры, приюты, а также другие некоммерческие организации.

МИР СИЛЫ

В городе столь великой силы, как Бангалор, чародеи стоят превыше всех. Самые видные из них составляют довольно разрозненный конгломерат, чьё корпоративное влияние распространяется далеко за пределы города. Их основная и всеобъемлющая цель — стабильный рост экономической мощи Бангалора.

Некоторые чародеи считают, что деньги — это современная форма магии, её новая инкарнация. Для других — корпорации и экономические структуры, стоящие за ними, это путь к реализации собственных амбиций. Независимо от их точки зрения, все они современные и находчивые люди, занимающие высокие посты в мелких, средних и крупных компаниях, менявших лицо Бангалора на протяжении последних трёх десятилетий.

Каждый год чародеи собираются в Электроникс-сити. Это огромный индустриальный парк, мировая столица аутсорсинга, место, где для Индии началась революция в области информационных технологий. В других частях делового Бангалора проходят собрания поменьше. Некоторые из них регулярные, но по необходимости проводятся и стихийные встречи. Их цель — укрепить связи между участниками, дать возможность самим сгладить разногласия или задействовать третью сторону для урегулирования конфликта, а также просто-напросто обменяться информацией.

Чародеи — сильнейшие представители мира Силы в Бангалоре, но не единственные. Прорицатели, мистики, аскеты и ведийские мудрецы риши, возможно, не так многочисленны, но их учения существуют не первую сотню лет — им ведомы древние тайны и секреты мастерства, которые зачастую ускользают от внимания их более знаменитых собратьев.

В целом, у мира Силы часто возникают конфликты со смертными активистами. Те пытаются им мешать — иногда открытыми протестами,

а порой и закулисными интригами. С миром Хаоса иногда заключаются союзы, как и с некоторыми представителями мира Ночи, хотя эти союзы порой непредсказуемы. Из мира Ночи на сделку с чародеями никогда не пойдут вампиры, призраки и нежить — они слишком сильно их ненавидят.

МИР НОЧИ

Бангалор — город чудовищных контрастов. Кто-то богатеет и идёт к власти, в то время как других используют и выбрасывают на помойку. Трущобы продолжают расти, а организованная преступность становится всё более и более жестокой. Бангалор на втором месте в Индии по количеству похищений, изнасилований и убийств. Обгоняет его только Дели. Полиция, как правило, берёт взятки или просто не справляется со своими обязанностями. Для слабых и беззащитных в Бангалоре нет справедливости.

На фоне всего этого беспредела опасно возросло количество возвращённых — получивших второй шанс мертвецов, жаждущих справедливого возмездия. Точное их количество неизвестно, но за последнее время оно возросло настолько, что другие сверхъестественные создания забеспокоились. Возвращённые пришли, чтобы мстить, они — воплощение праведного гнева, и ничто не остановит их на этом пути.

Особенности социального устройства города привели к тому, что в Бангалоре образовалось две группы возвращённых, отличающиеся друг от друга. Первая группа — те, кто умер в результате преступления. Чья-то жадность или личная вражда погубила их. Они, как правило, преследуют одну цель, расправляются с ней, а затем уходят, чтобы найти хоть какой-то покой в своей загробной жизни. Но есть также и вторая группа, гораздо более обширная. Большая часть возвращённых — выходцы из беднейших слоев населения, в основном это нищие женщины, которых проще всего обидеть. Есть среди них также жертвы несчастных случаев, погибшие из-за чьей-то вопиющей халатности — пешеходы, сбитые на обочине или провалившиеся

в открытый канализационный люк, задавленные строители и другие бедолаги. Виновные в их гибели чаще всего остаются безнаказанными. Продажный город защищает преступников.

Возвращённые, принадлежащие ко второй группе, обладают некоторыми особенностями. В отличие от другой нежити, они меньше внимания уделяют преследованию персоны, ответственной за их смерть. Их больше интересуют причины несправедливости в целом. Они рассматривают как своих врагов всех тех, кто обижает слабых — склонных к насилию мужчин, богачей, стоящих у власти, продажных или безразличных политиков, чиновников и полицейских. Они направляют свой гнев против целых группировок — борются против банд или политических организаций. И они не прочь заручиться чьей-то помощью.

Возвращённых можно встретить по всему городу, но больше всего их в трущобах. Те из них, кто занят личной вендеттой, редко идут на контакт. Остальное время от времени встречаются в импровизированных «башнях молчания» — традиция, возникшая из желания почтить первых лидеров возвращённых Бангалора, зороастрийцев-парси.

МИР ХАОСА

Неудивительно, что в таком энергичном и хаотичном городе, как Бангалор, обитает великое множество существ, принадлежащих миру Хаоса. Здесь застолбили себе территорию асуры, джины, наги, ангелы, ракшасы, апсары и многие другие. Они объявляют себя посланниками или воплощениями богов и отстаивают свои личные интересы или интересы более могущественных сущностей. Открытые стычки, тем не менее, крайне редки, ибо эти сущности по опыту своих северных коллег знают, что война между общинами может привести к катастрофическим результатам. Они предпочитают жить изолированно и идут на контакт, только если это необходимо для дела. Когда же переговоры не помогают, в ход идут тонкие махинации.

Представители мира Хаоса, как правило, всецело поглощены вопросами религии. Они проводят

большую часть времени со своими смертными последователями и общаются в основном только с теми, кто имеет отношение к их вере. Однако среди них есть сторонники создания единого органа для управления всеми существами Хаоса в Бангалоре: Сабхи Парсада, или Всеобщего совета. Оптимисты считают, что его создание поможет сгладить религиозные разногласия, в то время как циники твердят, что это без сомнения часть чьего-то плана по захвату власти в городе.

КЛЮЧЕВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

КОКИЛА ЧЕТТИ (МИР СМЕРТНЫХ)

Кокила Четти — мужчина-трансвестит. Ему, а точнее ей, около 35 лет. Она уличный поэт, активист и лидер Мукти, движения за права хиджр. Детство и юность её были кошмаром — сперва побои со стороны одноклассников и непрекращающиеся попытки семьи «вылечить» её, затем дискриминация абсолютно во всех сферах жизни и преследование со стороны полиции. Три раза она пыталась покончить с собой. После третьего раза Кокила заглянула за грань и как будто прозрела. Она обрела свой собственный голос и с тех пор неустанно бьётся за то, чтобы добиться равноправия и защитить хиджр от любых опасностей, обычных или сверхъестественных.

УИЛЬЯМ БОЙС (МИР СИЛЫ)

Сорокапятилетний белый мужчина родом из Денвера. Он родился в обеспеченной семье корпоративного служащего. Уильям всегда был амбициозен и считал, что ему уготована особенная судьба. Это позволило ему добиться успеха, как в финансовой сфере, так и в сфере магии. Он занимает пост исполнительного директора в крупной мультинациональной корпорации, являясь в то же время магом значительной силы. Кроме того, Уильям — неофициальный лидер множества разнообразных стратегических союзов между чародеями и бизнесменами. Уильям Бойс не первый год живёт в Бангалоре. Он считает, что понял этот город, знает,

что для него лучше, и что нужно живущим здесь людям. Он твёрдо уверен, что его собственное возвышение и расширение влияния его корпорации пойдут Бангалору исключительно на благо.

МАРУ МАГАЛ (МИР НОЧИ)

Настоящее её имя неизвестно, в Бангалоре её знают только как Мару Магал, что значит «невестка». Она изуродована огнем, в котором некогда погибла, испытывая страшные муки. Если её спросить, чем она заслужила такое наказание, она ответит с горечью: «Я родилась женщиной». Слухи ходят разные — что муж сжег её за то, что у неё не оказалось приданого, что она была неверной супругой, и муж убил её в припадке ревности, что её изнасиловал и убил тесть. Все эти истории объединяет одно — всю жизнь она была собственностью мужчин и погибла от руки одного из них. Мару Магал — самая старая из возвращённых Бангалора, она давно покинула круговорот возрождений и смерти. Единственная цель её существования — нести возмездие всем тем, кто творит несправедливость. Она собирает под свои знамёна таких же, как она, возвращённых, и армия её постоянно растёт.

ВАРУТТАМ (МИР ХАОСА)

Варуттам был когда-то мудрейшим из людей юга. Он был брахманом, обладал великими знаниями и проводил свои дни в медитациях и размышлениях. Многие искали его совета, и короли, и нищие, но он не отвечал никому. Варуттам был глух к мольбам о помощи. Однажды сам бог Брахма явился к нему, чтобы лицезреть столь великого мудреца и спросить у него совета. Но и его не принял высокомерный Варуттам, дрожавший над тайнами бытия, будто скряга над золотыми монетами. И тогда Брахма проклял его: после смерти стал Варуттам брахмаракшасом. Две страсти разрывают его на части, два одинаково сильных желания — пожирать человеческую плоть и делиться своими знаниями, старыми и новыми, со всеми, кто ни попросит.

ПРОБЛЕМЫ

ТИГРЫ (МИР ХАОСА)

«Тигр не кричит о том, что он — тигр, он действует».

Воле Шойинка, нигерийский писатель

Садри и Сабал — последние в своем роде. Они — часть той Индии, которая постепенно стирается из памяти, и которую вскоре совсем забудут. Оборотни и любовники, дикие и необузданные — это истинные тигры, гордые и жестокие. Люди плодятся, как саранча, их города растут, пожирая джунгли, загрязняя почву, отравляя воду — так гибнет дикая природа. Во имя любви, во имя их нерождённых детей, во имя всех их собратьев, и всех других существ, которые не могут постоять за себя, Садри и Сабал объявляют Бангалору войну. Вскоре город и все, кто в нём обретается, станут их законной добычей.

Дополнительные ходы

- ☑ **Выслеживание добычи:** Садри и Сабал безошибочно чувствуют свою добычу, где бы та ни находилась. Когда ты пытаешься избежать неприятностей, связанных с ними, прислушайся к голосу разума вместо того, чтобы слушать зов крови. В случае провала, ты попадаешь прямо в ловушку. Выбери что-то одно.
 - Ты беззащитен.
 - Ты тяжело ранен.
 - Ты один на один с Тиграми, и подмоги ждать неоткуда.
- ☑ **Неистовство:** Садри и Сабал могут воззвать к необузданной, первобытной природе своей жертвы, приводя её в звериную ярость. Когда ты пытаешься выкрутиться в их присутствии, следуй велению сердца, вместо того, чтобы обратиться с духом. При результате 10+ ты создаёшь для себя возможность. Тигры не привыкли иметь дело с теми, кто так хорошо владеет собой.

Таймер

3:00 — Животные в городе начинают нервничать, одним страшно, другие приходят в возбуждение. Стаи одичавших собак скулят, поджав хвосты, вороны поднимают чудовищный грай, предупреждая об опасности.

6:00 — Массовый исход крупного рогатого скота из Бангалора. На улицах хаос. Автомобильное движение парализовано.

9:00 — Из Национального парка Баннергхата, находящегося неподалёку, исчезают хищники. Они вновь объявляются в Бангалоре, где нападают на самых видных городских чиновников из числа смертных.

10:00 — Садри и Сабал выслеживают и убивают Дармендру Топпила, чародея и генерального директора одной из корпораций, работающих в сфере технологий.

11:00 — Садри и Сабал поджигают огромный и роскошный торговый центр Ю-Би Сити, посеяв страх и сомнения в сердцах богачей.

12:00 — Садри и Сабал уничтожают главные городские коммуникации, и Бангалор погружается в хаос. Хищники свободно рыщут по городу, нападая на кого вздумается.

ЛОРД РОБЕРТ НЕЛЬСОН БЛЭКБУРН (МИР НОЧИ)

Лорд Роберт Нельсон Блэкбурн — худший представитель Британской Империи. Это безжалостный в своём стремлении к успеху вампир, до сих пор считающий Индию владениями британской короны. Когда-то он использовал свои силы, чтобы поработить местное население, жил за счёт труда аборигенов и питался их кровью. И вот он снова здесь, чтобы вернуть себе то, что, как он считает, по праву принадлежит ему.

Дополнительные ходы

- ☑ Колониальный договор: лорд Блэкбурн как никто умеет заставить человека согласиться на невыгодную сделку. Он знает, как запугать или запутать. Любая сделка, которую он заключает, всегда будет выгодна в первую очередь ему. Кроме того, заключивший с ним сделку, остаётся ему должен.
- ☑ Разделяй и властвуй: лорд Блэкбурн — мастер сеять раздор. Стоит только поговорить с ним, и твои отношения с партнёрами в любви или в бизнесе развалятся прямо на глазах. Пытаясь сопротивляться попыткам лорда Блэкбурна испортить твои отношения с персонажем другого игрока, соберись с духом. При результате 10+ его лож оказывается простой и незамысловатой; ты получаешь 1 расходуемый козырь для того, чтобы вывести его на чистую воду. При 7–9 его слова достаточно правдоподобны, чтобы посеять сомнения в твоей душе. Ты получаешь постоянный штраф –1 на все попытки выкрутиться в его присутствии. В случае провала он предоставляет тебе якобы неопровержимые доказательства чьего-то предательства — этот персонаж не сможет протянуть тебе руку помощи до тех пор, пока ты не согласишься с ним то, что видел.

Таймер

3:00 — Лорд Блэкбурн возвращается в город и берёт в свои руки управление знаменитым клубом «Бангалор», символом британского владычества.

6:00 — Несколько активистов и общественных лидеров с лёгкой руки Блэкбурна устраивают акции протеста и выступают против бюрократической коррупции. Перед правительственными зданиями проходит ряд демонстраций и сидячих забастовок, некоторые участники объявляют голодовку.

9:00 — Блэкбурн помогает заключить несколько важных союзов между чародеями. Таким образом он получает серьёзную поддержку со стороны корпораций. Происходит движение на финансовых рынках, отражающее новую экономическую ситуацию.

10:00 — Блэкбурн настраивает друг против друга религиозные общины мира Хаоса. Конфликт быстро перерастает в погромы и потасовки.

11:00 — Блэкбурн подталкивает возвращённых к тому, чтобы они осуществили свою месть и расправились с теми представителями власти, кто ещё не заключил союза с самим Блэкбурном.

12:00 — Среди всего этого хаоса лорд Блэкбурн приходит к власти над сверхъестественным миром Бангалора, пообещав всем, что под его мудрым и справедливым руководством в город снова придёт мир.

ЛОНДОН

ГОРОД

Лондон без труда сплавляет старое с новым: особняки в георгианском стиле неплохо чувствуют себя рядом с бюджетными многоэтажками, а наплыв иммигрантов, усилившийся в последнее время, ничуть не смущает приверженцев чисто английских традиций. Это портовый город, приток и ассимиляция новых жителей не прекращается здесь со времен Римской Империи. В 20 веке к еврейским, французским и китайским общинам добавились выходцы с Карибских островов, из Индии и Африки. Некоторые группы предпочитают держаться вместе, к примеру, большая часть бангладешцев живёт в Тауэр-Хамлетс, а африканцев и португальцев — в Брикстоне, но в основном коренные англичане и иммигранты равномерно перемешаны. Все лондонцы живут бок о бок и в основном неплохо ладят друг с другом.

У каждой части Лондона свой характер. Сити, или «Квадратная миля» — средоточие финансовой жизни. Здесь вы найдёте высокие офисные здания и корпоративные кофейни. Этот район до краев наполнен историей — часть её заперта в Музее Лондона, остальное же нетрудно обнаружить, стоит только оглянуться по сторонам. Вест-Энд — «Страна театров», сюда стекаются туристы, чтобы посетить представление или пройтись по магазинам. Ноттинг-Хилл — территория знаменитостей, состоявшихся или будущих — здесь полно актёров и рок-звёзд. Хокстон — богемный район, тут процветает искусство. Готы тусуются в Камдене — на местном уличном рынке можно купить готический наряд, а затем выпить чего-нибудь в пабе «Конец Света». В Эрлс-Корте полно молодых австралийцев, новозеландцев и выходцев из Южной Африки, а в Кенсингтоне французская речь слышна так же часто, как английская.

Лондонские мертвецы тоже обитают неподалёку. В городе целых семь огромных викторианских кладбищ, а также чумная яма под станцией Ливер-

пуль-Стрит. И мёртвые тут уживаются со всеми не хуже других. Лондон стал домом для мумий, фей, вампиров, упырей, оккультистов и даже для духов стихий, более древних, чем сам город.

Перемещаться по Лондону довольно просто. В вашем распоряжении знаменитые лондонские красные двухэтажные автобусы, метро, чёрные такси-хэки и «велосипеды Бориса», система общественного велопроката. И здесь есть на что посмотреть: музеи в Кенсингтоне и Блумсбери, Тауэр, Биг Бэн, Букингемский дворец, Лондонский зоопарк, а также множество зелёных зон.

Лондон — это квинтэссенция британского снобизма. Центральные муниципальные микрорайоны заселяют хипстеры, а рабочий класс постепенно вытесняется и географически, и экономически. Финансовые магнаты и представители крупного бизнеса в союзе с правительством снижают заработные платы и сокращают государственное финансирование на транспорт, здравоохранение и социальное обеспечение. Либеральный средний класс колеблется, обеспокоенный ценами на недвижимость и платой за школьное обучение.

Ходы города

- ☑ Обсуждай тайны в общественном транспорте.
- ☑ Пересели бедняков и наркоторговцев в другой район.
- ☑ Шокируй население катастрофой или взрывом.
- ☑ Купи собственность для реконструкции.
- ☑ Перекрой часть города в связи с визитом королевской особы.

ОБРАЗЫ И ЗАЦЕПКИ

- Группа туристов фотографируется на фоне красной телефонной будки.
- Конная полиция патрулирует город.
- Водитель вышвыривает вон пьяного пассажира.
- Фанаты двух разных футбольных команд пытаются перекричать друг друга, скандируя свои лозунги у входа в паб.
- Очередь у окошка переездной забегаловки.
- Лиса остановилась посреди шоссе.

LONDON



CAMDEN

Primrose Hill

London Zoo

Regent's Park

Maida Hill

WESTMINSTER

St. George's Fields

Maylebone

Mayfair

The Long Water
Kensington Gardens
Hyde Park
The Serpentine

KENSINGTON

Knightsbridge

Belgravia

Palace of Westminster

Green Park
The Mall

CHELSEA

RIVER THAMES
Battersea Park
Nine Elms

Abbots Manor
Churchill Gardens

Vauxhall Bridge
Vauxhall

LAMBETH

Oval

Camberwell

SOUTHWARK

South Bermondsey

Queens Road

LEWISHAM

Deptford

Deptford Creek

Tufnell Park

ISLINGTON

Lower Holloway

Barnsbury

Kings Cross

Pentonville

Finlsbury

St. Pancras

Barbican

Liverpool

CITY OF LONDON

City of Street

Aldgate

Temple

Blackfriars

Covent Garden

Soho

Fitzrovia

Mayfair

Knightsbridge

Belgravia

Palace of Westminster

Green Park

The Mall

Hyde Park

The Serpentine

Kensington Gardens

The Long Water

St. George's Fields

Maylebone

Mayfair

Knightsbridge

Belgravia

Palace of Westminster

Green Park

The Mall

Hyde Park

The Serpentine

Kensington Gardens

The Long Water

St. George's Fields

Maylebone

Mayfair

Knightsbridge

Belgravia

Palace of Westminster

Green Park

The Mall

Hyde Park

The Serpentine

Kensington Gardens

The Long Water

St. George's Fields

Maylebone

Mayfair

Knightsbridge

Belgravia

Palace of Westminster

Green Park

The Mall

Hyde Park

The Serpentine

Kensington Gardens

The Long Water

St. George's Fields

Maylebone

Mayfair

Knightsbridge

Belgravia

Palace of Westminster

Green Park

The Mall

Hyde Park

The Serpentine

Kensington Gardens

The Long Water

St. George's Fields

Maylebone

Mayfair

Knightsbridge

Belgravia

Palace of Westminster

Green Park

The Mall

Hyde Park

The Serpentine

Kensington Gardens

The Long Water

St. George's Fields

Maylebone

Mayfair

Knightsbridge

Belgravia

Palace of Westminster

Green Park

The Mall

Hyde Park

The Serpentine

Kensington Gardens

The Long Water

St. George's Fields

Maylebone

Mayfair

Knightsbridge

Belgravia

Palace of Westminster

Green Park

The Mall

Hyde Park

The Serpentine

Kensington Gardens

The Long Water

St. George's Fields

Maylebone

Mayfair

Knightsbridge

Belgravia

Palace of Westminster

Green Park

The Mall

Hyde Park

The Serpentine

Kensington Gardens

The Long Water

St. George's Fields

Maylebone

Mayfair

Knightsbridge

Belgravia

Palace of Westminster

Green Park

The Mall

Hyde Park

The Serpentine

Kensington Gardens

The Long Water

St. George's Fields

Maylebone

Mayfair

Knightsbridge

Belgravia

Palace of Westminster

Green Park

The Mall

Hyde Park

The Serpentine

Kensington Gardens

The Long Water

St. George's Fields

Maylebone

Mayfair

Knightsbridge

Belgravia

Palace of Westminster

Green Park

The Mall

Hyde Park

The Serpentine

Kensington Gardens

The Long Water

St. George's Fields

Maylebone

Mayfair

Knightsbridge

Belgravia

Palace of Westminster

Green Park

The Mall

Hyde Park

The Serpentine

Kensington Gardens

The Long Water

St. George's Fields

Maylebone

Mayfair

Knightsbridge

Belgravia

Palace of Westminster

Green Park

The Mall

Hyde Park

The Serpentine

Kensington Gardens

The Long Water

St. George's Fields

Maylebone

Mayfair

Knightsbridge

Belgravia

Palace of Westminster

Green Park

The Mall

Hyde Park

The Serpentine

Kensington Gardens

The Long Water

St. George's Fields

Maylebone

Mayfair

Knightsbridge

Belgravia

Palace of Westminster

Green Park

The Mall

Hyde Park

The Serpentine

Kensington Gardens

The Long Water

St. George's Fields

Maylebone

Mayfair

Knightsbridge

Belgravia

Palace of Westminster

Green Park

The Mall

Hyde Park

The Serpentine

Kensington Gardens

The Long Water

St. George's Fields

Maylebone

Mayfair

Knightsbridge

Belgravia

Palace of Westminster

Green Park

The Mall

Hyde Park

The Serpentine

Kensington Gardens

The Long Water

St. George's Fields

Maylebone

Mayfair

Knightsbridge

Belgravia

Palace of Westminster

Green Park

The Mall

Hyde Park

The Serpentine

Kensington Gardens

The Long Water

St. George's Fields

Maylebone

Mayfair

Knightsbridge

Belgravia

Palace of Westminster

Green Park

The Mall

Hyde Park

The Serpentine

Kensington Gardens

The Long Water

St. George's Fields

Maylebone

Mayfair

Knightsbridge

Belgravia

Palace of Westminster

Green Park

The Mall

Hyde Park

The Serpentine

Kensington Gardens

The Long Water

St. George's Fields

Maylebone

Mayfair

Knightsbridge

Belgravia

Palace of Westminster

Green Park

The Mall

Hyde Park

The Serpentine

Kensington Gardens

The Long Water

St. George's Fields

Maylebone

Mayfair

Knightsbridge

Belgravia

Palace of Westminster

Green Park

The Mall

Hyde Park

The Serpentine

Kensington Gardens

The Long Water

St. George's Fields

Maylebone

Mayfair

Knightsbridge

Belgravia

Palace of Westminster

Green Park

The Mall

Hyde Park

The Serpentine

Kensington Gardens

The Long Water

St. George's Fields

Maylebone

Mayfair

Knightsbridge

Belgravia

Palace of Westminster

Green Park

The Mall

<

РАССТАНОВКА СИЛ

МИР СИЛЫ

Маги хаоса

Магов хаоса не так уж много, и это в основном мужчины. Они живут не в самом престижном районе Лондона — в южной его части, около Детфорда. Их привлекает одновременно и самая низкая арендная плата, и расположенный поблизости сильный энергетический поток, из которого они постоянно черпают силы. Маги хаоса не привязаны ни к какой-то определённой религии, ни к философскому течению — они сотворят любую магию, лишь бы она работала. Их вдохновитель — Остин Осман Спейр, художник и оккультист, живший в начале 20 века также в Южном Лондоне, и с большим успехом разрабатывавший магические сигилы. Маги хаоса могут с одинаковым успехом вызывать и к древнему божеству, и к персонажу мыльной оперы, главное, чтобы для них самих этот образ был связан с той целью, которой они добиваются при помощи магии.

Если вы ищете мага хаоса, проще всего его будет найти в эксцентричном пабе «Монтэг-Армс» в Нью-Кросс. Все эти плесневелые скелеты и сомнительные чучела им по душе. Если там вы никого не застанете, можно поискать в библиотеке Нью-Кросс, куда они также любят наведываться. Ещё их можно встретить на рынке Детфорда в поисках чего-нибудь стоящего или на автобусной остановке в Брикстон, куда они ездят, чтобы купить свечи в магазине вуду. Они не придерживаются традиционных взглядов и в целом склоняются к анархизму, многие из них поддерживают левые партии и движения, в том числе движение «Захвяти». В плохие дни они пьют светлое пиво прямо на улице, в компании собаки на верёвочке вместо поводка. Прочие сверхъестественные существа, как правило, их не замечают. Их магия столь же незначительна, как грязь, скапливающаяся в сточных трубах. Правда, их антисоциальное поведение в последнее время стало привлекать внимание полиции.

МИР НОЧИ

Мумии

Мумии, покоящиеся в Британском музее, пустыми глазницами взирают из своих стеклянных саркофагов на посетителей, но от их внимания не уходит никто: любопытный оккультист, честный историк или просто легко внушаемый человек, любой из них станет хорошим слугой. Помимо живых людей, мумии заставляют служить себе иссушенные тела из катакомб кладбища Кенсал-Грин. Они очень искусны в управлении чужим сознанием — всплеск интереса ко всему египетскому в конце викторианской эпохи вовсе не был случайностью.

Чего хотят мумии, так это расширять своё подземное царство в тишине и спокойствии, и вдали от любопытных глаз. Для существования им нужна психическая энергия, которую они высасывают из людей. В этом они похожи на упырей, населяющих церковные кладбища и чумные ямы. Мумиям противостоит группа археологов из музея Петри, расположенного в Блумсбери. Там, в окружении кусков тел, статуй и погребальной живописи, учёные пытаются разгадать сущность мумий и найти способ сдерживать их аппетиты.

Снесённая в 1989 году станция метро «Британский музей» — центр сети подземных коммуникаций, которыми пользуются мумии. Они предпочитают жить рядом с мёртвыми, и расселились по всем кладбищам Магической семёрки. Монумент в форме пирамиды на Бромптонском кладбище — отнюдь не просто памятник, на самом деле это устройство, позволяющее мумиям путешествовать на свою историческую родину.

МИР СМЕРТНЫХ

Служба столичной полиции

С незапамятных времён за порядок в столице отвечали то караульные, то констебли, то армия. В 1829 году эти обязанности взяла на себя Служба столичной полиции. В её юрисдикции находится весь город (разумеется, кроме Сити).

Отношения между лондонцами и лондонской полицией довольно сложные. С одной стороны, всем известны рядовые патрульные констебли, безоружные, но смело хватающие вооружённых бандитов, готовые пуститься в пляс вместе с артистами на карнавале в Ноттинг-Хилл, и всегда показывающие дорогу туристам. С другой стороны — вооружённые офицеры, стреляющие в невинных людей, грубые методы подавления бунтов и институциональный расизм.

Есть ещё и тайная сторона в работе столичной полиции. Кто по-вашему не даёт разразиться хаосу в городе? Кто раз за разом предотвращает войну между феями Гайд-парка и Буши-парка? Кто возвращает обратно в клетки фантастических животных, похищенных из зверинца в Тауэре? И кто, в конце концов, умудряется убедить всех, что ничего странного не происходит, даже ценой собственной репутации? Ведь простые люди гораздо спокойнее воспримут известие об очередном случае неоправданной жестокости со стороны полиции, чем об оборотне, беснующемся ночью на площади Пикадилли.

МИР ХАОСА

Вороны

«Если улетят вороны из Тауэра, падет Корона... а вместе с ней и вся Британия».

Все знают о том, как 15 июня 1215 года неподалёку от городка Раннимед король Иоанн Безземельный подписал документ, известный как «Великая хартия вольностей», ограничивающий права монарха и защищающий права народа. Однако не всем известно о другом документе, подписанном на следующий день. «Тайная хартия вольностей» давала права и некоторым другим существам в стране. Документ этот был скреплён властью светской, властью духовной и властью магической, и ограничивал каждую из трёх своей собственной сферой ответственности.

Восемь воронов, обитающих в Тауэре, — живое воплощение этого соглашения. Они наделены древней силой, возможно, более древней, чем само время, и вмешиваются, если видят, что «Тайная хартия вольностей» не соблюдается. А видят они практически всё.

Впрочем, они не всегда придерживаются единого мнения и порой собираются в парламенте на совещание, чтобы обсудить улики или выслушать стороны. Если кто-то нарушает соглашение снова и снова, они могут объединить силы, чтобы стереть виновных с лица земли. Скоро ли лондонцы смогут забыть, что озеро Холлоу-Понд в Лейтонстоуне когда-то было холмом?

КЛЮЧЕВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

АМЕЗИС (МИР НОЧИ)

Коллекционер, собирающий всякие диковинки, приобрел на аукционе мумию фараона Амезиса. Служанка коллекционера помогла Амезису добраться до Бромптонского кладбища, где он и живёт уже почти сотню лет: иногда его можно увидеть среди склепов по ночам. Амезис занимает должность Законодателя в Совете мумий: следит за тем, чтобы другие мумии держались в рамках дозволенного и не привлекали внимания властей.

В 1970-х годах он развязал ужасающую войну против вампиров. Сражения происходили одновременно на физическом и на психоэнергетическом уровне, и это навсегда изменило ауру города, сделав более нервными как людей, так и нежить. Наградой, как всегда, служили людские души.

СТЭН (МИР СИЛЫ)

У Стэна нет фамилии. Да и зовут его, скорее всего, как-то иначе. 30 лет назад он приехал в Лондон, чтобы изучать теологию в колледже Голдсмита, и быстро пристрастился к чтению книг в одной конкретной секции местной библиотеки, куда давно никто не заглядывал. Вскоре Стэну наскучило читать о старинных ритуалах, и он начал экспериментировать: решил призвать из иных миров девушку своей мечты, используя для этого магические разработки жившего тут же неподалеку в Детфорде доктора Фауста Кристофера Марлоу. Как и следовало ожидать, Стэн слегка напортачил. Шесть месяцев девушка просидела в его комнате, прекрасная, но бессмысленная. В конце концов, он отправил её туда, откуда она явилась, но за это время его успели отчислить из университета. Он подписался на пособие по безработице, и с тех пор всё так и идёт. Время от времени он покидает дом, чтобы сходить на демонстрацию. Ещё он веган и выступает за мир во всем мире.

СТАРШИЙ СУПЕРИНТЕНДАНТ ЭКАНИ ШАНТА (МИР СМЕРТНЫХ)

Экани родилась в Саутолле в 1972 году. Она получила докторскую степень по истории и политологии в Оксфорде. Найдя своё призвание в служении обществу, особенно в отношении меньшинств, она пошла работать в полицию, закончив ускоренный курс обучения. Сейчас она возглавляет СО1 (Служба охраны, оккультное подразделение). Её маленькая команда занимается оккультными преступлениями — большая часть из них просто злоупотребления, иногда происходят умышленные убийства с применением магии, а в иных случаях преступным действиям сложно вообще дать какое-то определение. В целом они занимаются тем, что обеспечивают прикрытие странностям, происходящим в Лондоне, а затем разгребают политические последствия. Иногда они привлекают оккультистов к своей работе.

МАРЛИ (МИР ХАОСА)

Марли — весьма хитроумный ворон. Остальные просто ждут, пока кто-нибудь нарушит Хартию, чтобы наказать их. А Марли не сидит на месте, он активно участвует в тайной жизни Лондона — то пустит слухок, то вампиру помешает поужинать, то взбаламутит духа, охраняющего место силы. Всё это для того, чтобы подтолкнуть оккультный мир к правонарушениям, а потом обрушить на них праведный гнев. Так что если вы случайно нашли в подворотне голову давно почившего короля или обнаружили новый источник силы, до сих пор никем не замеченный, оглянитесь вокруг, прислушайтесь и, если вы заметите сверкнувший в темноте чёрный глаз или услышите шелест крыльев, лучше идите своей дорогой. Чтобы поговорить с Марли, положите что-нибудь блестящее у подножия Белой башни во время Церемонии ключей, которая проходит в семь часов вечера каждый день. Если ему понравится то, что вы принесли, он спустится.

ОСНОВНОЕ ПОГАШЕНИЕ (МИР СМЕРТНЫХ)

Более 300000 документов Каирской генизы, коллекции, сохранившейся в складских помещениях синагоги в Старом Каире и охватывающей более тысячелетия истории, были разосланы экспертам со всего мира для изучения и анализа. И Мириам Мюррей, археолог из музея Петри, наконец-то смогла обнаружить нечто, что поможет учёным в борьбе с Советом мумий — папирус, на котором написано истинное имя Кентаммита Карателя, главной боевой силы, на которую призывы полагаться Амезис, лидер Совета.

Дополнительные ходы

- ☑ **Магия мумий:** когда ты пытаешься выкрутиться в присутствии мумии, прислушайся к голосу разума, вместо того чтобы собираться с духом.

Таймер

3:00 — «Международный журнал египтологии» и Университетский колледж Лондона проводят конференцию, посвящённую новым исследованиям документов Каирской генизы.

6:00 — Музей Петри делает вид, что одну из их мумий отправили в Глазго, в галерею Келвингроув.

9:00 — Человек, выгуливающий собаку в лесу Хайгейт-Вудс, выпотрошен мумией. Свидетели атаки стали два маленьких мальчика.

10:00 — Под мостом Арчвэй-Бридж обнаружены разбросанные обрывки тряпок и высушенные части тел. На стенах нацарапаны письмена, свидетельствующие о том, что здесь была приведена в действие мощная магия, и что Кентаммит перестал существовать.

11:00 — Странная буря, пришедшая из Сахары, накрывает город тонким слоем красного песка.

12:00 — Мумии мстят: в городе начинаются беспорядки, когда люди, попавшие под их контроль, ни с того ни с сего начинают нападать друг на друга.

ПРОГУЛКА В ПАРКЕ (МИР СИЛЫ)

Каждые пятьсот лет Королева Мэб должна приносить жертву земле. Мощные вибрации эфира, которые вызывает этот жестокий ритуал, восстанавливают местное психополе и позволяют феям творить магию. Но человеческие города разрослись, потеснив фей, и теперь будет не так просто скрыть жертвоприношение. Мэб решила свалить всё на магов хаоса из Южного Лондона, отведя подозрения от себя. Она из фей, Хэнбейн, живёт у магов в образе собаки — она шпионит за ними и докладывает двору фей о происходящем.

Дополнительные ходы

☑ **Полицейские рейды:** когда твой дом обыскивает полиция, погрузись в Мир Смертных. При результате 10+ стражи порядка ничего не нашли, но всё равно держат тебя на заметке. При 7–9 они находят что-то тривиальное и готовы закрыть на это глаза.... Не бесплатно. В случае провала они находят свидетельства сверхъестественной деятельности.

Таймер

3:00 — Отмечен рост антисоциального поведения. Драка между безработными на парковке супермаркета в Нью-Кросс заканчивается пожаром и горящими автомобилями.

6:00 — Мэр Лондона объявляет войну антисоциальному поведению. Полиция принимается за дело. Известный маг хаоса арестован за то, что шатался рядом со станцией Детфорд.

9:00 — Полицейский офицер убит на пороге паба «Голдсмитс-Армс». На него напала банда со злобной собакой. Полиция усиливает пешие патрули, а газета «Ивнинг Стандарт» разжигает панику.

10:00 — Неподальёку от колледжа Голдсмитс стая собак вытащила из автобуса женщину средних лет. Собаки разбежались, но женщину так и не нашли. В связи с атакой арестовывают нескольких магов хаоса.

11:00 — Маги хаоса поднимают мертвецов на кладбище в Детфорде, чтобы выяснить, что происходит.

12:00 — Тело женщины находят в каменном кругу в парке Хилли-Филдс. Феи довольны, их территория в Южном Лондоне благославлена на многие годы. Маги хаоса винят друг друга в том, что не смогли вовремя предотвратить случившееся. Дело доходит до кровопролития.





КИТИДЗЁДЗИ

ГОРОД

На западной окраине Токио, за пределами юрисдикции его 23 районов, находится Китидзёдзи. Этот культурный центр не имеет большого исторического значения. В Японии множество храмов и святилищ, возраст которых насчитывает более тысячи лет, чем не может похвастаться Китидзёдзи. Но со времён Второй мировой войны этот городок сумел превратиться из «местечка рядом с тихим парком, где можно прикупить кое-что с чёрного рынка» в шумный современный центр культуры и творчества, полный энергии.

Китидзёдзи — словно слоеный пирог. К югу от одноименной станции расположен целый ряд заведений, предназначенных для насыщения голодных и усталых японских служащих: здесь можно поесть риса или лапши рамен, выпить виски или саке, поговорить без лишних ушей о делах или просто по душам, заняться сексом в многочисленных любовных отелях и борделях, часть из которых вполне легальна. Но стоит всего лишь перейти улицу, и вокруг воцарится пугающая тишина парка Инокасира. Здесь царит безмятежность. На его обширной территории есть множество укромных местечек, где можно отдохнуть в густой тени сакуры. Здесь же расположен большой и хорошо сохранившийся храм богини Бэндзайтэн.

К северу от станции Китидзёдзи находится Санроуд, «Солнечная дорога». Это традиционный торговый ряд длиной в четыре квартала. Здесь сотни маленьких магазинчиков продают всё, что душе угодно, от спортивной обуви до китайских целебных трав. Если идти дальше на север, вы попадёте в жилой район. Дома здесь самое большее в три этажа. Есть частные, есть и квартирные. Ещё 10 минут ходьбы — и вы в парке Дзенпукудзи. Под сенью деревьев тихо и слегка беспокойно. Каким-то об-

разом этот участок древнего леса с озером посередине остаётся неизменным уже вторую тысячу лет, несмотря на активную урбанизацию.

Самое большое влияние на развитие Китидзёдзи оказало его расположение — всего в километре от 23 Специальных районов Токио, и от Четырёх Небесных Владык, правящих из мира теней и обладающих в городе непререкаемым авторитетом. Эта близость к оплоту власти, как политической, так и сверхъестественной, превратила городок в нечто неожиданное для хозяев Токио: в Нечто Новое.

Ходы города

- ☑ Внуши преданность городу.
- ☑ Подтолкни работать с другими Мирами.
- ☑ Скрой борьбу за власть, происходящую в мире теней.
- ☑ Перехитри чужака, прибывшего из Токио или из пригородов.
- ☑ Покажи людей, обладающих властью, в нейтральной обстановке.



ОБРАЗЫ И ЗАЦЕПКИ

- Парочки гуляют по парку Инокасира, держась за руки.
- Лёгкий весенний ветерок играет в лепестках сакуры, дождём осыпающихся с деревьев.
- Зазывалы при полном параде, в чёрных фартуках и жилетках под смокинг, громко рекламируют свои заведения, приглашая прохожих заглянуть внутрь.
- Железнодорожная станция, словно гигантское сердце, ежесекундно проталкивает через себя толпы измученных людей.
- Уличные музыканты, поэты, мастера каллиграфии, предсказатели, фокусники и прочие артисты разворачивают маленькие палатки.
- Поздний вечер в парке Дзенпукудзи. Одинокая женщина шагает по каменной дорожке, огибающей озеро.

МИР СМЕРТНЫХ

Сэй-ару-моно

Смертные ветераны, а иногда и охотники, отошедшие от дел, настолько часто заходят в таверну «Белая берёза», что все остальные стали в шутку называть их «белоберёзниками». В Китидзёдзи приезжают те, кому Токио стал поперек горла. Кто хочет избавиться от всего того кровавого дерьма, что происходит в столице. И многие из них, если не полюбили этот городок, то, по меньшей мере, благодарны ему.

Хоть в Китидзёдзи и тихо, но опасности есть и тут. Белоберёзники взяли на себя обязанность по защите города. Во всяком случае, этим они занимаются, когда не топят своё прошлое в стакане дешёвого виски. Белоберёзники исполняют роль посредников между Мирами, и остальные уважают их позицию и стремление сохранить мир в Китидзёдзи. Кроме того, они выслеживают и устраняют всё, что угрожает их хрупкой утопии — как правило, угрозой оказываются чужаки и выскочки, приехавшие из Токио или наоборот откуда-нибудь из глухой деревни.

МИР СИЛЫ

Марёку

Ни один из миров не правит в Китидзёдзи железной рукой, но Шестеро из Инокасира обладают здесь наибольшим авторитетом. Говорят, эти бессмертные основали городок около 70 лет назад. Каждый из них поставил по каменной статуе Дзидзо, обозначив ими контур современного Китидзёдзи. У всех шестерых есть веские причины хотеть, чтобы городок процветал и оставался независимым — рядом, но всё-таки отдельно от Токио и от тех сил, что правят столицей.

По крайней мере, так говорят. На самом же деле, каждый из шести имеет собственное мнение о том,

что считать угрозой, а чтобы сплотить их и заставить работать вместе угроза должны быть воистину колоссальной и несомненной. Что интересно, Шестеро — вовсе не какие-то таинственные силы, правящие из тени. Любой, кто располагает сведениями о сверхъестественном мире, может повстречаться с ними, случайно или намеренно. Порой они могут удостоить даже долгой беседы. Они на удивление открытые существа и не прочь пообщаться даже с представителями других Миров.

МИР НОЧИ

Майодан

Да, иногда в Китидзёдзи забредают и западные оборотни — их запах ни с чем не спутаешь. Но на японской земле привычнее видеть хэнге, которых иногда ещё называют «рождёнными от они». Разные хэнге могут превращаться в разных животных, но чаще всего это наполовину люди и наполовину... что-то ещё. Это может быть трехметровый косматый человек с козлиной головой и мускулистым торсом, прямо как с обложки американского комикса. Или говорящая объёмная тень, которая бродит сама по себе, с вытянутым туловищем и непомерно длинными руками и ногами. Многое, впрочем, роднит их с западными оборотнями — их дикий нрав, в первую очередь, а также другие их привычки и способности.

Среди всех сверхъестественных существ хэнге выделяются своей подозрительностью. Они с опаской относятся ко всем, в том числе к себе подобным. Хэнге склонны к зверствам, они плохо себя контролируют, и это редко идёт на пользу Китидзёдзи, ведь тут нет кого-то, кто мог бы держать хэнге в узде и направлять их ярость в продуктивное русло на благо теневого сообщества. Они предоставлены сами себе, и это пугает их больше,

чем кого-либо ещё. Им гораздо спокойнее, когда они служат кому-то из других Миров.

Вампиры Китидзёдзи предпочитают держаться в тени. Об их правящей верхушке мало что известно. Только то, что их вдохновитель и идейный лидер — молодая девушка из Восточной Европы. И что они предпочитают перебазироваться раз или два в год.

МИР ХАОСА

Йоомоно

Японские феи аякаси столь же непредсказуемы и дики, как и их европейские собратья. Те из них, кто принял человеческую форму и живёт в материальном мире, составляют всего 1/5 часть всех аякаси Японии. Остальные переменчивы, неустойчивы, лишены определённой формы или перетекают из одной в другую. Человекообразные аякаси редко говорят об остальных своих сородичах, это считается невежливым.

Парк Дзенпукудзи полностью в их власти. Парк Инокасира, будучи воплощением сил природы, ближе аякаси, чем кому-либо ещё, несмотря на то, что здесь в свое время повстречались и жили Шестеро бессмертных основателей. Аякаси — та сила, которая вызывает в других существах одновременно и гордость, и беспокойство.

Меченые встречаются крайне редко. Нет ни одного меченого родом из Японии — все они иностранцы, приехавшие из-за границы. Иногда кто-то из них забредает в Китидзёдзи, чтобы выполнить очередную работёнку, но надолго они не задерживаются. Местные считают их довольно интересными и, по большей части, безобидными существами, с которыми любопытно бывает поболтать, если, конечно, те говорят на знакомом языке. По неизвестным на данный момент причинам японец не может родиться меченым или стать таковым, пока он находится на японской земле.

ХАСИЗУМЕ ХИРОКО (МИР СМЕРТНЫХ)

Хасизуме Хироко пользуется уважением как среди белоберёзников, так и среди остального сверхъестественного населения. Ей слегка за 30, и в Токио она была одной из самых компетентных охотниц своего поколения. Хасизуме не стремится никем командовать, но другие замолкают, когда она начинает говорить. Любому, кому доводилось с ней побеседовать, совершенно очевидно, что из Токио она уехала неспроста.

В Китидзёдзи она проповедует мир между Мирами, представляя городок как некую тихую гавань. Хасизуме также помогает советом и знаниями смертным, которые лишь недавно забрели в тень. Хироко пытается жить тихой жизнью, разобраться в себе. Она работает на полставки в лучшем магазине канцтоваров, но любому, кто её знает, ясно, что её возвращение на тёмный путь, с которого она поклялась уйти навсегда, лишь вопрос времени. Рано или поздно что-нибудь выбьет её из колеи.

Снежный Лотос (Мир Силы)

Снежный Лотос — явление редкостное. Она одна из немногих женщин-монахов своего ордена, и к тому же ходячая энциклопедия древней буддийской эзотерики. Когда-то она была высокопоставленной монахиней в почитаемом всеми храме Гококу-дзи, расположенном в центре Токио, но с тех пор прошло много лет. Очень давно Снежный Лотос переселилась в Китидзёдзи. По правде говоря — она одна из тех Шестерых из Инокасира, что основали городок. Снежный Лотос известна своей непоколебимой неспешностью при обдумывании действий, и молниеносным приведением в исполнение своих решений. А ещё она на удивление хорошо информирована обо всех интересных личностях в Китидзёдзи, проживших тут больше пары недель. Снежный Лотос производит впечатление спокойного, сердечного человека, часто улыбается и смеётся, и готова выслушать любого, кому нужно выговориться, независимо от того, к какому Миру тот принадлежит.

Её не трудно проглядеть. Она до сих пор бреет голову и носит традиционную чёрную робу, подпоясанную жёлтым поясом, хотя уже довольно давно не заходила ни в один из храмов ордена. Большую часть времени Снежный Лотос бродит по городу, но пять дней в неделю в течение нескольких часов её можно застать в крохотной забегаловке под названием «Уиздом Кинг Кафе» («кафе короля мудрости»), расположенной в квартале Хармоника-Алли («аллея губной гармошки»). Там она готовит и подаёт простые вегетарианские блюда. Снежный Лотос всегда может дать совет или обсудить что-нибудь, но не нужно мешать ей, пока она готовит.

МАЙАРЕН ИЛИ СИМИДЗУ ИСАО (МИР НОЧИ)

Симидзу Исао — молодой и симпатичный парень, подрабатывающий то тут, то там в Китидзёдзи. На самом деле это всего лишь прикрытие для Майарена, шестисотлетнего вампира, отчитывающегося напрямую перед Небесным Владыкой района Синдзюку. Майарен великолепен. Даже местные вампиры не признали в нём своего. Он стильно одет и любит тусовки, по вечерам работает на полставки то в бистро, то в баре, то в каком-нибудь магазинчике, крутит романы с местными женщинами, а иногда и с мужчинами. Каждый, кто принадлежит к миру сверхъестественного, где-нибудь его встречал, даже если и не знает этого парня по имени.

Недавно Майарен оказался на распутье. Сотни лет он преданно служил Небесным Владыкам, не задавая вопросов, забыв о собственных желаниях. А тут вдруг влюбился. К тому же объект его страсти всей душой поддерживает идею независимого Китидзёдзи. Три года жизни и работы за пределами Токио заставили Майарена вспомнить, какво это — иметь собственную волю, собственные желания. Он думал, что забыл об этом навсегда. Скоро ему предстоит выбрать между любовью и долгом, но что бы он ни выбрал — добром это не кончится.

ТОМАС ПАОЛО МАРИЯ ДЕ ЛАС МЕРСЕДЕС АРРЕДОНДО (МИР ХАОСА)

Томас покинул родную Испанию, чтобы путешествовать по миру. Лет шесть назад он оказался в Японии, и ему так тут понравилось, что он решил остаться подольше. Традиции и привычки местных жителей ему всё ещё в новинку, язык он знает лишь поверхностно, но он смуглый мужественный красавец с безупречным вкусом, из-за чего ему всё время приходится отбиваться от местных любительниц завести роман с гайдзином.

Томас наполовину демон. И охотно расскажет об этом любому, кто вообще в курсе, кто такие демоны, если к нему отнесутся с уважением и предложат дар (обычно под этим подразумевается ужин и приятная беседа). Пока что он живет в Китидзёдзи и знакомится с другими сверхъестественными обитателями городка. Некоторые из них считают испанца просто диковинкой, развлечением — дружелюбным собеседником и одновременно напоминанием о том, что мир за пределами Японии шире и разнообразнее, чем они привыкли думать. Другие видят в нём бомбу замедленного действия, непредсказуемый фактор, который в любой момент может смешать все карты.

Особые правила: оружие в Японии

Огнестрельное оружие в Японии не в ходу. Представители законодательной власти (по слухам, сами Небесные Владыки) позаботились о том, чтобы оно не появлялось на улицах. Вместо пистолетов в Японии используют всевозможное оружие ближнего боя: ножи, кинжалы, дубинки и тому подобное. По смертоносности они ничуть не уступают огнестрельному. Освященное или зачарованное оружие встречается чаще, чем можно было бы ожидать.

Меч или иное оружие ближнего боя, наносящее 3 пункта урона, скорее всего, будет довольно большим. Возможно, это старинная катана, изящное оружие в изысканных ножнах. Его трудно спрятать и оно привлекает много нежелательного внимания. Ходить с таким оружием — всё

равно, что расхаживать по улицам Америки с автоматом Калашникова наперевес.

Начинать игру с огнестрельным оружием могут только охотники и меченые. Его можно раздобыть во время игры, если у персонажей есть нужные связи, но вероятнее всего это будет оружие, наносящее 2 пункта урона. Что-то более мощное достать будет крайне сложно (читай — невозможно или невероятно дорого), особенно для чужака.

ПРОБЛЕМЫ

В ГОРОД ПРИДЁТ ПОКОЙ (МИР НОЧИ)

20 лет назад Четверо Небесных Владык ещё считали Китидзёдзи милой затеей. Но теперь, когда с каждым днём всё больше теней ускользает из-под их контроля, Владыки решили, что с них хватит. Пора поставить всё на свои места.

Они послали в Китидзёдзи хитроумного призрака, известного как Госпожа Утопающей Луны (Обородзуки-но-Кими), и преданного хэнге Сенбу (или Сенбу Пожирателя Святилищ), ужасающего огромного козла с когтями вместо копыт. Они должны устроить здесь заваруху, настроить Миры друг против друга и уничтожить тех, кто может представлять угрозу для аннексии.

Дополнительные ходы

☑ **Он был рождён в аду Нарака:** Сенба Пожиратель Святилищ наносит 2 пункта урона голыми руками в облике человека и 3 пункта урона в облике хэнге. Нанося смертельное ранение, Сенба наделяет жертву невидимой магической меткой, позволяющей ему выследить жертву в любой точке Японии.

Таймер

3:00 — В новостях сообщают о переговорах, начавшихся между муниципальным управлением Токио и местными властями. Переговоры касаются возможного присоединения Китидзёдзи и Мусасино к Токио в качестве 24-го района.

6:00 — Госпожа Утопающей Луны и Сенба прибывают в Китидзёдзи. На улицах городка появляются корреспонденты различных телевизионных передач, интересующиеся «мнением обычных горожан» о возможном слиянии.

9:00 — Сенба жестоко убивает Санаду Хироаки, человека незначительного для города, но бывшего охотника и белоберёзника. Это происходит ночью в парке Инокасира. На следующее утро убийство обсуждается во всех новостных программах. Тем временем Госпожа Утопающей Луны убеждает хэнге начать междоусобную войну.

10:00 — Госпожа Утопающей Луны убеждает аякаси в открытую выступить против вампиров и игнорировать Шестерых из Инокасира. А Сенба за одну ночь убивает сразу троих прорицателей на «Солнечной дороге». Он прячет тела, но оставляет кровь.

11:00 — Засада в парке Инокасира заканчивается тем, что Сенба убивает чародея и четверых белоберёзников. Одно из изуродованных тел он оставляет на всеобщее обозрение. Эта новость взрывает СМИ на следующий день. Госпожа Утопающей Луны сеет раздор среди белоберёзников — они перестают доверять друг другу.

12:00 — Проходит референдум, в результате которого Китидзёдзи и Мусасино становятся новым 24-м Специальным районом Токио. Сияющий Владыка прибывает в город. С этого вечера ежедневно будут убивать по одной тени до тех пор, пока белоберёзники и Шестеро из Инокасира не покинут город.

СНОВА НА ОХОТУ (МИР СМЕРТНЫХ)

Исигами Наоко была в самом расцвете своей молодости, когда её (по чистой случайности) убила вампирша, молодая женщина по имени Руми. Наоко уже привыкла к жизни призрака, к теневому сообществу, она даже познала здесь любовь. Но она никогда не простит вампиров за то, что те обратили Руми, и за то, что ей самой пришлось умереть. Как только Наоко поняла, что мирное сосуществование между смертными людьми и вампирами в Китидзёдзи — явление уникальное, она тут же решила положить этому конец и вернуть естественное положение вещей.

В глубине души она прекрасно осознаёт, что не сможет уйти из этого мира (достичь «дзё-буцу», состояния Будды) до тех пор, пока каждый вампир в Китидзёдзи не понесёт наказание за то, что случилось с ней. Руми не знает, что Наоко стала призраком, но когда в Китидзёдзи, наконец, не останется других вампиров, Наоко придёт к ней, чтобы забрать её последней.

Дополнительные ходы

- ☑ **Это было бы справедливо:** когда ты пытаешься убедить второстепенного персонажа действовать против Наоко, соберись с духом вместо того, чтобы прислушиваться к зову сердца.

Таймер

3:00 — Вампиры Китидзёдзи стали чаще выходить на охоту. Среди них появилось два новых лица. Наоко проводит долгие часы в жилищах нескольких охотников, подсознательно настраивая их на то, чтобы те приняли меры.

6:00 — Акуцу Карен, бывшая охотница, убивает вампира Киносита Йо, всадив в него кол в его собственной квартире. Она замечает следы и будет отрицать свою причастность, если ей станут задавать вопросы. Наоко делает своим любовником ветерана Маруяму Айвори.

9:00 — Наоко натывается на двух молодых вампиров и беседует с ними, приняв личину другого человека. Она уговаривает их начать убивать — «только охотников», пока те не убили их самих. Той же ночью эти два вампира расправляются с пожилым ветераном, который возвращался домой через парк Дзенпукудзи.

10:00 — Маруяма Айвори и небольшая группа знающих ловят двух вампиров и сжигают их в заброшенной квартире. В городе появляются патрули белоберёзников, а вампиры перестают ходить поодиночке.

11:00 — Ночью на одной из улиц города происходит стычка между вампирами и смертными — погибает пятеро вампиров, два охотника, четыре ветерана и двое случайных прохожих. Молодая Госпожа (предводительница вампиров) появляется, чтобы объявить войну всем смертным.

12:00 — Молодая Госпожа обнаруживает причину всех бедствий. Душа Наоко очень быстро оказывается в ловушке. Её медленно и мучительно уничтожают за то, что она устроила. Молодая Госпожа использует сложившуюся ситуацию, чтобы вынудить Шестерых принять её в свой круг.

БРОНКС

БОРО

Бронкс невозможно сломить, он, как Феникс, возникает из пепла. Бронкс пережил бутлегерство времён «сухого закона», распространение «практики красной черты» в 60-х годах, многочисленные поджоги в 70-х и крэк в 80-х. Что бы ни случилось, Бронкс встаёт с колен снова и снова. В последние годы самый северный боро Нью-Йорка вновь воспрял духом благодаря иммигрантам из Африки, Азии и Латинской Америки. Теперь это культурный центр, в котором процветает искусство, журналистика, театр, музыка и спорт. А культура — это именно то, что сталкивает простых смертных с миром сверхъестественного.

Великому искусству покорны все — и люди, и нелюди. Будь ты хоть трижды чудовищем, великое искусство позволит тебе завладеть умами публики. Многие политические деятели Бронкса — звёзды культуры. Писатели-затворники, мастера стрит-арта, музыканты-авангардисты, прячущие за ширмой эксцентричного характера свою истинную сущность. Острыми зубами путь к вершине тут не проложишь. Если хочешь, чтобы с тобой считались, докажи, что можешь не только разрушать, но и созидать. Хочешь драться? Открой боксёрский клуб. Собираешься метить территорию? Создай шедевр граффити. Выиграл выборы? Преобрази город.

Из всего культурного разнообразия Бронкса, наиболее популярен хип-хоп. Именно здесь, в доме 1520 по Седгвик-авеню, зародилась некогда эта субкультура. Чаще всего интересы всех четырёх Миров сталкиваются на хип-хоп сцене: тут они знакомятся, чтобы сотрудничать — или соперни-

чать. Хип-хоп начинался как симбиоз брейк-данса, диджеинга, граффити и рэпа, но со временем обзавёлся собственной модой, философией, сленгом и превратился в доходный бизнес. Это культурный феномен мирового масштаба, и столица его здесь, в Бронксе. Со всех пяти континентов сюда стекаются люди, чтобы приобщиться к культуре и забрать её частичку обратно к себе домой. Если ты здесь — ты везде.

Ходы города

- ☑ Усложни жизнь политическими интригами
- ☑ Намекни на банду, стоящую за отдельным преступником, или на синдикат, контролирующей банду
- ☑ Выдай секрет или раскрой чьё-то слабое место, рассказав о нём через предмет искусства
- ☑ Отнесись с сомнением к чьему-нибудь культурному уровню
- ☑ Возвести о кризисе городской культуры

ОБРАЗЫ И ЗАЦЕПКИ

- Ди-джей крутит пластинки, а ведущий рядом зажигает под его бит.
- Банда громко подбадривает одного из своих, пока тот толкает речь на ночной сходке в парке «Ван-Кортланд».
- Богачи играют в теннис и пьют чай в яхт-клубе «Ривердейл».
- Школьники в зоопарке дразнят друг друга на языке бакве.
- Зрители на стадионе «Янки» дерутся из-за штрафного мяча.

THE BRONX

0 0.5 1 1.5 Miles

MT VERNON

PHELAM

WESTCHESTER

Daids
Island

Glen I

Hillview
Reservoir

Wakefield

Eastchester

PHELAM
BAY
PARK

PHELAM
BAY

VAN
CORTLANDT
PARK

Woodlawn

Edenwald

Co-op
City

WOODLAWN
CEMETERY

Williamsbridge

Baychester

Pelham
Gardens

EASTCHESTER
BAY

City
Island

Kingsbridge

Norwood

Olinville

Pelham
Bay

Country
Club

Bedford
Jerome Park
Reservoir

BRONX
PARK

Pelham Parkway

Morris Park

Westchester
Square

Fordham

Belmont

BRONX
ZOO

THE BRONX

Van Nest

Parkchester

Schuylerville

Edgewater
Park

WEST BRONX

University
Heights

East
Tremont

West
Farms

Unionport

FERRY
POINT
PARK

Throgs
Neck

Mount Hope

Morris
Heights

Mount
Eden

Claremont
Village

Soundview

Castle
Hill

WHITESTONE
BRIDGE

High
Bridge

Concourse

Morrisania

Bronx River

Clason
Point

EAST RIVER

Concourse Village

Melrose

Longwood

Hunts
Point

College
Point

QUEENS

HARLEM RIVER

Central
Harlem

Mott Haven

Port Morris

Brother Is

Rikers
Island

FLUSHING
BAY

Randall's
Island
Park

RIKERS ISLAND
BRIDGE

LAGUARDIA
AIRPORT

MANHATTAN

РАССТАНОВКА СИЛ

МИР СМЕРТНЫХ

Смертных Бронкса уважают во всех остальных трёх Мирах за то, что те придумали хип-хоп. Он помог найти общий язык со сверхъестественными созданиями и продолжает служить средством разрешения конфликтов как в Бронксе, так и в остальном Нью-Йорке. Что ни говори, если стаи оборотней или ватаги фей находят менее летальный способ разрешения конфликтов, чем обычно, это идёт на пользу обществу. Рэп-батлы пришли на смену дуэлям на рассвете, танцевальные состязания заменили бандитские разборки, а вместо публичных наказаний появились диссы и граффити-карикатуры. Смертные, которых называют «судьями», председательствуют на ночных сайферах или ведут пиратские передачи по радио, на которых всё решается. Они устанавливают правила и выбирают победителя. Они беспристрастны, справедливы и неподкупны.

Ну, или, по крайней мере, должны быть...

Сперва в интернете появилась фотография судьи, берущего взятку у одного из соревнующихся рэперов. Затем другого судью подстрелили из проезжавшего мимо автомобиля, так что он до сих пор в критическом состоянии в больнице Линкольн-Хоспитал. А всё потому, что он вынес не понравившийся публике вердикт на соревновании ди-джеев, в котором участвовали феи-аристократы. Где-то судьи страдают заслуженно, где-то нет, но в целом разрозненные инциденты начинают складываться в целую волну агрессии, направленной против них. Стоит ли за всеми нападениями кто-то один? Кому выгодно, чтобы насилие вернулось в Бронкс?

МИР НОЧИ

Вампиры — воплощения порока и мастера искушения. Ещё с 70-х годов они торгуют в Бронксе наркотиками, ведь обещанием кайфа проще всего заманивать людей в свои сети. По слухам, череда

пожаров в 1970-х была вызвана не столько жадой заработать на страховых выплатах, сколько общим желанием избавиться от вампиров. На какое-то время их действительно стало меньше, но расцвет торговли крэком в 80-е вернул их в игру.

Вампиры снова на коне, а с этим всегда приходят проблемы: теперь каждый хочет выбить их из седла. Представители закона желают от них избавиться (ну, или денег), конкуренты только и думают, как бы отжать их территорию, переманить клиентов, захватить ресурсы. Ну и активисты среди местного населения тоже мечтают, чтобы наркоторговцев не стало. В мире сверхъестественного ситуацию спасают «судьи» с их упомянутым выше бескровным способом разрешения конфликтов — некоторые из теперешних звёзд хип-хопа начинали свою карьеру в качестве представителей того или иного наркобарона на каком-нибудь сайфере. Но от самой обычной полиции этот способ всё равно не помогает.

Кровавая развязка наступит неизбежно. Вампиры уже нанимают банды оборотней и закупают запрещённую амуницию, чтобы защитить свои владения. Много ли времени пройдёт, прежде чем какой-нибудь вожак оборотней не решит наложить лапу на то, что должен был защищать?

МИР СИЛЫ

Больше половины населения Бронкса — латиноамериканцы, что делает римско-католическую ветвь христианства — самой распространённой здесь религией. Тем не менее, ориша, боги африканского народа Йоруба, насчитывают немало последователей среди иммигрантов из Пуэрто-Рико и Нигерии (многие из которых одновременно являются ревностными католиками). Если вам понадобился толковый прорицатель или вы хотите установить контакт со своими предками, в Бронксе вы найдёте то, что вам нужно.

Африканские религиозные практики столь же разнообразны, как и народы, этих практик придерживающиеся, но у них есть кое-что общее — во-пер-



вых, неприязнь их служителей к «колдовству», под которым подразумевается использование сверхъестественных способностей для причинения вреда другим существам, особенно людям, а во-вторых, неприязнь к тем, кто использует их ритуалы и символы, не будучи посвящённым в культ — ко всем этим неоязычникам и магам хаоса.

В свою очередь, маги тоже не любят, когда кто-то пытается лишить их того, что питает их силы. Многие самопровозглашённые колдуны и ведьмы считают, что подвергаются религиозному преследованию. Расовая политика и политика идентичности угрожает разделить Мир Силы на множество мелких враждующих группировок, и когда это случится, невозможно будет разобрать, кто тут на чьей стороне.

МИР ХАОСА

Мир Хаоса правил Бронксом в 20-х и 30-х годах. Многие представители этого Мира работали на итальянскую, ирландскую или еврейскую мафию. Но с тех пор как организованная преступность в Америке пошла на убыль, их влияние также ослабло. Впрочем, миссис Макнейл, мистер Масуд, мистер Блументаль и миссис Краччоло по-прежнему каждое воскресенье приходят пить кофе в «Деликатесах Шпицногля» в Южном Бронксе.

Когда-то они пытались друг друга убить. Давно, ещё во времена сухого закона... Да, впрочем, и после его отмены тоже... Но они ушли на покой, и, кроме бывших врагов, у них больше никого не осталось. По слухам, один из них дракон, другой — демон, третий — фея, а четвёртый — человек. Но кто есть кто — никому неизвестно.

Редко бывает так, чтобы в воскресенье никто из молодёжи не явился в кафе, чтобы купить старикам булочек и попросить совета. Старики относятся к ним с симпатией, вспоминая себя в молодости. Они сочувствуют их попыткам обрести могущество и вернуть Мир Хаоса на карту Бронкса. Но чего будет стоить заставить их самих вернуться в игру? И если это получится, чью сторону они примут?

КРИШНА ТАГОР (МИР СМЕРТНЫХ)

Самый неудачливый из всех водителей

Бенгальский иммигрант Кришна Тагор зарабатывает на жизнь вождением такси, пока его жена готовится получить ученую степень по английскому языку. Почему-то пассажиры ему всё время попадают какие-то странные: то вампир решит поужинать у него на заднем сидении, то графини-феи устроят скандал, то пьяные призраки начнут целоваться. У него идеальная память на детали, и маршруты он запоминает без труда, что делает его невольным экспертом во всём, что творится в мире сверхъестественного. Об этом, конечно же, стало известно — и к нему начали обращаться за информацией. Распространяться о делах своих клиентов — непрофессионально, но ему не только взятки предлагают, угрозы тоже не так уж редки. Что если они причинят вред его жене?

ТИРЕЛЛ МЕЙРИГ (МИР НОЧИ)

Вампир и переводчик с собачьего

Профессиональный дрессировщик Тирелл Мейриг выглядит как типичный вампир из боевика — крепкий, темнокожий, с брейдами на голове и в дорогих шмотках от Eckō Unltd. Питбули, которых он спасает от плохого обращения, давно стали предметом статуса для местных знаменитостей. Недавно он узнал, что некоторые особо «щедрые» вампиры, приютившие его собак, натаскивают их на то, чтобы те защищали их убежища и увечили врагов. Это неправильно, считает Тирелл, но что он может сделать? Разумно ли отказывать самым опасным из мёртвых обитателей Бронкса? Какую бурю он рискует поднять, если попросит оборотней о помощи? Или, может, персонажи игроков захотят вступить? Да бросьте, конечно захотят, вы же всегда мечтали завести собаку, верно?

ШАНГО ДЖЕКСОН (МИР СИЛЫ)

Ромео Джексон, игрок третьей базы в команде «Янки», взял себе псевдоним «Шанго», по имени царя страны Ойо, оришы войны, танца, бури и барабанов. СМИ его обожают за хорошую игру, эффектную внешность, бурные романы и трэшток на пресс-конференциях. Он даже на приёмах у фей и на сходках чародеев стал представляться как «Царь Шанго». Проблема в том, что Шанго Джексон действительно обладает магическими силами, такими же, как у настоящего Шанго. И ему плевать, что кто-то может заметить, как он швыряется молниями во время драки в ночном клубе. На данный момент три четверти западноафриканских религиозных общин Бронкса мечтают его линчевать, а оставшаяся четверть поклоняется ему как божеству.

РЖАВЫЙ РАСТИН (МИР ХАОСА)

Голем-страж

«Этот ваш линчеватель из Южного Бронкса — он и не человек вовсе. Когда мы валили старое здание... сейчас там «Жилой комплекс Байарда Растина» построили... так вот, когда мы то старое здание валили, из-под мусора эдакое чудище вылезло, как-будто всё из кирпичей и старых труб. Он шар-бабу поймал, словно мячик, а потом исчез. Говорят, он через окно дотянулся и сломал руку женщине, которая хотела ребёнка ударить... Швырнул мусорный контейнер в подростков, которые собирались устроить поножовщину... Потом, ещё такой случай был... Коп какого-то пацана хотел шокером проучить, чтобы тот не наглед, так этот хрен выскочил из ниоткуда, перехватил электроды на лету и одним ударом копа в нокаут послал. Я вас умоляю.... Он, конечно, борец за справедливость и всё такое... но он явно с головой не дружит.»

ПРОБЛЕМЫ

РУМЯНА (МИР НОЧИ)

На улицах Бронкса появился новый наркотик — «румяна». Для простых смертных это всего-лишь лёгкий стимулятор, по своему действию не отличающийся от многих других медикаментов. Но для существ Ночи «румяна» — это нечто особенное, нечто, что заставляет их снова выглядеть и чувствовать себя живыми. Оборотни могут сохранять самообладание при полной луне. Вампиры обретают способность дышать, вновь чувствовать вкус еды во всей полноте, могут на время забыть о своём влечении к крови. Призраки под его действием без труда проявляются в материальном мире.

Чтобы синтезировать «румяна», нужно переработать тонну разных химикатов и чуточку крови вампира или оборотня, или эктоплазмы призрака. Самый успешный производитель этого наркотика — Уитни Джангок из Бедфорд-парка. Она была когда-то рабыней у вампира и научилась в своё время некромантии у своего почившего «работодателя». Она не захотела возиться с нелегальными иммигрантами, как другие производители «румян», поэтому приобрела контейнеровоз, который стоит теперь на якоре в Ист-Ривер. Там несколько дюжин ходячих трупов расфасовывают для неё товар.

Дополнительные ходы

- ☑ **Десять заповедей наркодиллера:** когда ты продаёшь наркотики в Бронксе, прислушайся к голосу разума. В случае успеха, ты сбросил товар по приемлемой цене. При 7–9 Распорядитель выбирает одно.
 - О твоём товаре, деньгах или перемещениях становится известно.
 - Тебе пришлось покупать товар в кредит — ты в долгу перед поставщиком.
 - Кто-то из твоих подручных доставляет тебе хлопоты.

В случае провала у тебя проблемы: прямо сейчас, прямо здесь. Может, полиция напала на твой след, может, конкуренты пришли от тебя избавиться, а может и что похуже.

☑ **Здоровый румянец:** если ты сверхъестественное существо, и ты принимаешь дозу «румян» (или пьешь кровь того, кто принимал «румяна» в течении последних 48 часов), ты становишься похожим на смертного. Эффект длится 24 часа. Ты всё ещё можешь принять своё сверхъестественное обличье — отрастить клыки, превратиться в животное, — хотя это требует некоторых усилий. Пока длится эффект, ты не можешь явить сущность, зато все остальные общие ходы считаются для тебя улучшенными.

☑ **Ломка:** когда ты пытаешься соскочить с «румян», погрузись в Мир Ночи. Добавь к результату +1 за каждую дозу, которую ты принимал после первой. При результате 10+ выбери два пункта, при 7–9 выбери один пункт.

- Ты принимаешь инаковость.
- Ты на 24 часа теряешь доступ к ходу архетипа (на выбор Распорядителя).
- Ты получаешь шрам (считается за 2 пункта сразу).
- Ты принимаешь ещё одну дозу «румян».

В случае провала, ты соскочил. Счастливчик.

Таймер

3:00 — Старейшина оборотней-ягуаров Чаро Фернандес подсел на «румяна» и был смещён.

6:00 — Криминальный синдикат (албанский или сицилийский, к примеру) пытается перехватить контроль за торговлей «румянами», что приводит к затяжной и безрезультатной ночной перестрелке с нынешними распространителями.

9:00 — Среди зависимых от «румян» разражается эпидемия СПИДа. ВИЧ распространяется через шприцы. Ди-джей Чирандживи, вампир-ветала, оказывается заражённым.

10:00 — Две группировки Мира Ночи (вампиры и оборотни, как обычно) объявляют войну за контроль над торговлей «румянами». Зброшенные здания быстро превращаются в крепости, а улицы города — в зону военного конфликта.

11:00 — Производители «румян» ослабляют контроль за качеством товара, чтобы увеличить производство. Когда персонажи пытаются соскочить, они должны выбрать из списка на один пункт больше (в том числе и в случае провала). Чирандживи принимает дозу некачественных «румян» и ему становится плохо.

12:00 — Девять десятых представителей Мира Ночи подсели на «румяна». Эпидемия наркомании коснулась всех, независимо от природы и социального положения существ. Мир Ночи за пределами боро разрывает всякие контакты с Бронксом.

ПОСМЕРТНЫЕ ПЛАСТИНКИ (МИР СИЛЫ)

Студия звукозаписи «Afterlife Records» («Посмертные пластинки»), главный офис которой расположен на Лидиг-авеню, предлагает в своём лице спасение от тирании музыкальных гигантов. Однако Джессика «Джесси» Зепа, исполнительный директор, ведёт дела так, будто она внебрачная дочь «Roulette» и «Death Row Records»: изнурительные концертные турне, никакой личной жизни, фиктивные гонорары... И это если ты подписал контракт. Если нет... Выбитые окна, письма с угрозами, подброшенные друзьям или семье, и твои демо, которые ты услышишь по радио под чьим-то чужим именем. Те музыканты, которые отказались от контракта с «Afterlife Records», но всё равно добились успеха, зачастую живут в постоянном страхе. Град пуль из окна внедорожника уже избавил Джесси от многих её врагов.

Глядя на эту невысокую круглолицую женщину, одетую по последнему слову моды, на её платиновые волосы, большие глаза и неувядающую улыбку на лице, не скажешь, что главный её козырь — это связи с албанской мафией, а среди талантов числятся способности к колдовству. Она не остановится перед тем, чтобы наложить заклятие на музыканта, которого не получается контролировать обещаниями или угрозами. При всем при том, сама Джесси считает себя опекуном и защитником. В 70-х именно она возглавила попытку выжить вампиров из Бронкса, а сейчас, сжимая одну руку на горле своих подопечных, другой она щедро раздаёт деньги на благотворительные нужды и развитие бизнеса в регионе. Но как знать, действительно ли цель оправдывает средства?

Дополнительные ходы

☑ **Искусство:** когда ты просишь Джесси помочь тебе колдовством, она даёт тебе пустой компакт-диск, а ты остаешься перед ней в долгу. Ты можешь в любой момент сломать диск и воспользоваться любым из заклинаний чародея или любой из волшебных сил фей так, как если бы ты использовал один шанс или заплатил цену.

☑ **Правило 4080:** если ты подписал контракт с «Afterlife Records», ты должен выполнять условия. Как только у тебя есть свободная минутка, отправляйся в студию и следуй велению сердца. При результате 10+ ты записал настоящий хит: Джесси довольна, теперь она перед тобой в долгу. При 7–9 трек отличный, но прежде чем Джесси выпишет чек, она хочет от тебя небольшую услугу (которая вряд ли тебе понравится): запугать кого-то, покопаться в чьём-то грязном белье, помочь замести следы и т. п. В случае провала трек недостаточно хорош, чтобы его выпустить, но кто-то в Бронксе каким-то образом узнаёт о нём, и принимает на свой счет. Упс...

Таймер

3:00 — Акции «Afterlife» взлетают до небес. Местный блогер Олафанмилайо проводит расследование, обвиняя Джесси в незаконном использовании экономантии.

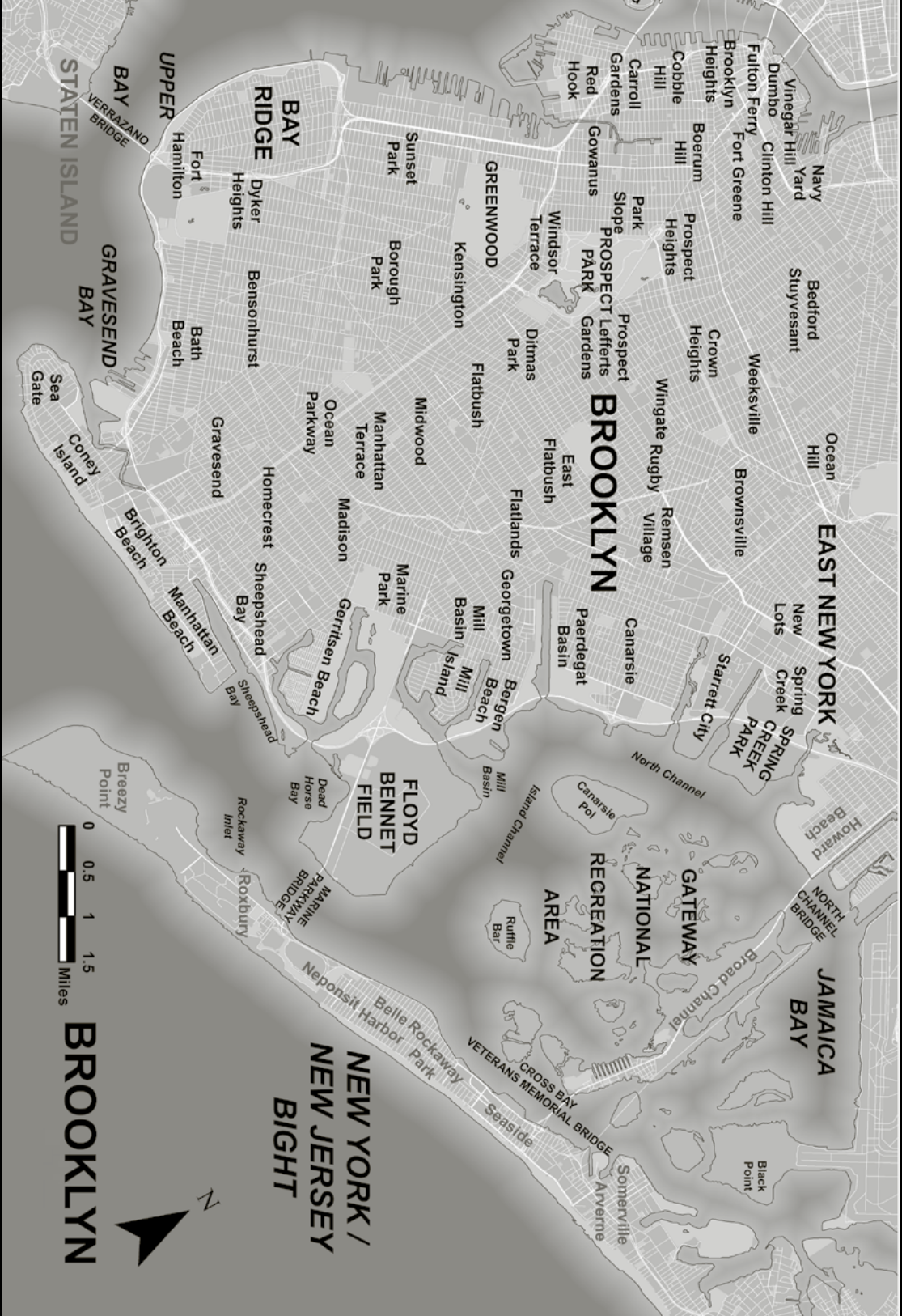
6:00 — Кто-то сливает в сеть личную информацию об Олафанмилайо. Жесткое преследование заставляет блоггера на время залечь на дно.

9:00 — «Даркнет» наполняется сведениями о врагах Джесси. Один из персонажей игроков оказывается в их числе (он может даже не знать, что Джесси считает его своим врагом).

9:00 — Эм-Си «Крушитель», восходящая рэп-звезда Мира Хаоса, застрелен из окна проезжавшей мимо машины неподалёку от ночного клуба. Всего неделю назад он отказался подписать контракт с «Afterlife Records».

10:00 — Джесси набирает новый штат «охраны». Она нанимает самых безбашенных и наименее щепетильных охотников, которых удаётся найти. Кампания запугивания возобновляется с новой силой.

12:00 — Ночь огня. Ночь страха. Ночь смерти. Подручные Джесси устраивают серию пожаров, как в далекие 70-е. Бронкс будет очищен. Её враги должны сгореть.



BROOKLYN



**NEW YORK /
NEW JERSEY
BIGHT**



БРУКЛИН

БОРО

Бруклин. Бруклин — это дом родной. Для иммигрантов, битников, рэперов, хипстеров... для культуры. Да, весь остальной мир может представлять себе Манхэттен, говоря Нью-Йорк, но Бруклин — это Бруклин, он сам по себе, сам себе город. Он независим от остальных боро. Они просто подливка к основному блюду, а Бруклин — самодостаточен. Это отличное место, здесь стоит жить. Но, в то же время, именно поэтому здесь небезопасно.

У Бруклина несомненно есть стиль. Каждый здесь чувствует себя творцом. Их манеру мы назвали бы «бруклин-ретро»: старая типографская печать, вышедшие из моды песенки и стремление делать деньги на собственной кустарной продукции. Есть мнение, что творческая активность в Бруклине — побочный эффект большого количества магов-самоучек, живущих здесь. Копнув поглубже, перестаёшь удивляться тому, что молодой развивающийся бизнес — явление в Бруклине весьма частое.

А ещё в Бруклине идёт война. Политики и застройщики и раньше были заодно, теперь же новые денежные вливания заставили их начать в городе показательную чистку. В результате, для богачей днём стало чуточку светлее, ну а для тех, кому средств не хватает — ночи погрузились в ещё больший мрак.

В некоторых кварталах изменения больше всего походят на джентрификацию — демоны и другие чужаки вытесняют менее состоятельных местных жителей. Даже старожилы из «хороших» домов начинают чувствовать себя здесь не в своей тарелке. В иных же местах новых жильцы, напротив, только ухудшают ситуацию — там, где и без того было не всё благополучно, становится совсем невмоготу. Ещё больше насилия, ещё больше нищеты — ещё разительнее контраст с остальными частями боро. А ещё есть индустриальные районы — сюда,

похоже, приходит благоустройство, здесь селятся люди, сюда приходят домашний быт, стиль и уют. При всём при том... оно всегда так и было, в общем-то. Все почему-то хотят в Бруклин.

Неважно кто ты, Бруклин — одно из самых привлекательных мест в мире. И в то же время здесь всё очень запутано и сложно. Тут можно найти всё, что угодно, из любого уголка планеты. Это культовое место, дорогое место, и сейчас оно переживает прилив финансовой и творческой активности. Сюда хлынула сила и тьма. Останься и ты хоть ненадолго. Вот тут есть местечко, мы его специально приберегли — если, конечно, ты готов заявить на него свои права и отбиваться от других желающих.

Ходы города

- ☑ Запутай кого-нибудь в хитросплетениях улочек незнакомого квартала.
- ☑ Не проглатывай обид.
- ☑ Незаметно измени динамику развития квартала.
- ☑ Усложни жизнь чужаку.
- ☑ Заткни кого-то, сославшись на традиции.
- ☑ Поддержи чужого конкурента.
- ☑ Пообещай больше.

Образы и зацепки

- Крыши домов с ржавыми цистернами.
- Детишки весело резвятся под струями воды из пожарного гидранта.
- Люди празднично сидят на ступеньках городских домов из бурого кирпича — наблюдают за прохожими.
- Громкая музыка доносится с импровизированной сцены.
- Молодые люди что-то громко обсуждают, стоя у входа недавно открывшегося бара. Стена рядом с ними разрисована граффити.
- Женщины выгуливают огромных собак.

МИР СМЕРТНЫХ

Самые умные из смертных, те, кто выжил (а это в основном охотники под предводительством Пинчон Лопез), всё ещё держат в руках постепенно ускользающий Рэд Хук и портовый район Бруклин Уотерфронт. Эту территорию легко защищать, врагам не просто будет тут ориентироваться, и пути отступления здесь отличные. К тому же это самая легкодоступная из местных индустриальных зон.

Как и в остальной части Бруклина, в районе Рэд Хук всего понемножку — тут есть парки, жилые дома, магазины. Но портовый район означает также доступ к водному сообщению, а это прекрасный козырь при общении с другими Мирами. Жизнь в Бруклине и так не сахар, чтобы её ещё и конфликты интересов усложняли, так что, чем больше рычагов давления, тем лучше.

Другие представители Мира Смертных рассеяны по всему боро. Почему — не совсем ясно: то ли они сами хотят скрыть своё истинное количество, то ли их попросту отовсюду прогоняют. Единственное исключение — Элеонор Чайлдресс и её команда из Уильямсберга. Попытки выжить их закончились ничем — они показали себя достаточно стойкими и коварными. Но никто пока что не принимался за это дело всерьёз.

Когда на сцене появляется очередной форпост Мира Смертных, все знают — скоро Мир Силы или Мир Хаоса сделают свой ход. Успех порождает зависть, а смертные чересчур успешно создают культурные тренды. Их популярность взлетает вверх, это привлекает внимание остальных, и в результате всё снова и снова идёт по кругу.

МИР СИЛЫ

Маги-самоучки — это кровь Бруклина, главный источник творческой активности. Их территория — такие районы как «Дамбо» (проезд под Манхэттенским Мостом), Гованус, Уильямсберг и Гринпойнт. Здесь на каждом углу то кол-

лективный офис, то семинар по развитию бизнеса, то какой-нибудь стартап. Никодимус Форсайт связан с Миром Смертных через Элеонор Чайлдресс, во всяком случае, номинально. Зная репутацию Чайлдресс, многие считают эту связь весьма непрочной и не упустят случая предпринять попытку подпортить их отношения. Однако пока что их старания не увенчались успехом, и это даёт повод предполагать, что союз между Миром Смертных и Миром Силы крепче, чем кажется.

Большей частью представители Мира Силы вынуждены оставаться на виду. Другие Миры предпочитают действовать из тени, и среди теней уже практически не осталось места. Миру Силы пришлось приспособливаться, и представители этого Мира прекрасно с этим справились, научившись балансировать между светом и тьмой.

Недавние смелые шаги, предпринятые Миром Силы, предполагают обнаружение неизвестной доселе точки пересечения магических потоков, которая каким-то чудом оставалась незамеченной. Возможно, это блеф, но те, кто пытался пробраться к месту предполагаемого перекрёстка, чтобы выяснить правду, столкнулись с серьёзным заграждением. Скорее всего, там действительно что-то есть, и Мир Силы получит неслабый козырь, но что конкретно было там обнаружено, всё ещё остаётся тайной.

МИР НОЧИ

Всё, что нужно, это одна малюсенькая катастрофа. Нью-Йорк расположен на уровне моря, а до воды рукой подать. Вода затопит город, электричество отключится — и когда придёт Ночь, Бруклин станет её законной добычей. Турок давно мечтает о том, чтобы захватить боро целиком. До сих пор он ждал подходящего момента, но из-за последних событий, похоже, начал терять терпение.

На данный момент только Мир Хаоса признаёт угрозу, исходящую от созданий Ночи. Хаос укрепляет свои позиции, пока остальные Миры упорно пытаются игнорировать всякие намёки на гря-

душие изменения. Есть ещё смертные из дальних закоулков Бруклина — они не возражают против смены хозяина. Они не боятся ни грядущей тьмы, ни грядущих перемен, ведь их самих, как правило, либо не принимают в расчёт, либо пытаются выжить из Бруклина — всегда найдётся кто-то, кто мечтает прикоснуться к Манхэттену хотя бы одним пальцем и не остановится для этого ни перед чем.

Хаос и Сила подняли много шума вокруг этого их магического перекрёстка. Ночь не волнуют такие мелочи, ибо Ночь владеет территорией. Её границы в Бруклине шире, чем у всех остальных Миров вместе взятых. Другие Миры будут уверять вас, что в темноте они как у себя дома, но зачем тогда они зажигают так много огней? Все эти светлячки, блуждающие огни и прочая иллюминация? Только Ночь — это тьма. И Ночь грядёт.

МИР ХАОСА

Вам может показаться, что Бруклин принадлежит Миру Хаоса. Но это не так. И дело не в том, что Хаос не пытался, вовсе нет. Просто в прошлый раз, когда его представители хотели расширить свои владения, случилась авария, отключившая электричество на Восточном побережье, отчего всем пришлось туго. Всем, кроме представителей Ночи — им-то, как раз, авария оказалось на руку. Ответственных за этот провал... скажем так, перевели на другую работу. У случившегося, однако, оказалась и положительная сторона. В город прибыла Анастасия Аду Агиман. С момента своего прибытия она незаметно восстанавливает сеть спящих агентов на территории других Миров.

Пока что Хаос разместился на отшибе. Его территория чуть-чуть дальше от центра событий, чем хотелось бы. В конце концов, Бруклин занимает обширную площадь. Бей-Ридж, Боро-Парк, Флэтбуш, национальные кварталы, люди которые знают, что есть вещи за пределами их понимания. Кто там гремит цепями по ночам всего в паре кварталов отсюда? Нет, уж лучше иметь дело с дьяволом. Из двух зол, знаете ли.

ПИНЧОН ЛОПЕЗ (МИР СМЕРТНЫХ)

Она возглавляет «Охотников из Рэд Хука», и у неё есть удивительный талант находить неприятности на свою голову, после чего успешно с ними справляться. Ходят слухи, что многих всерьёз взбесила одна из её последних выходов — когда она без спросу припёрлась на территорию Хаоса и вынесла одну из волчьих стай Турка, случайно попавшуюся ей на пути. В одиночку. По пьяни. Конца и края теперь не видно дипломатическим проблемам для всех, кто хоть как-то был в этом замешан. Она фанатичка и она алкоголик. Иногда её можно встретить в подzemке, где она орёт во весь голос, возвещая апокалипсис. Не будем притворяться, застать её трезвой — это только полдела.

НИКО ФОРСАЙТ (МИР СИЛЫ)

«Самый образованный человек в Нью-Йорке» — так он себя называет. Никодимус Форсайт — чародей и творец, утверждающий, что обнаружил новый магический узел в районе «Дамбо». Последнее время он устроил чересчур много возни вокруг своей находки. Это напрягает его коллег, потому как привлекает слишком много постороннего внимания. Пару лет назад он разместил в подzemке рекламу со своим изображением. Его лицо до сих пор можно встретить то тут, то там. Когда идёшь мимо, всё время кажется, что он за тобой следит.

ДАКИНИ ВАРГАС (МИР ХАОСА)

Можно поспорить, что этот дракон сменил своё имя (и пол) раз 100 только за последнюю неделю. Дакини немного странная, но у неё много знакомств. Очень много. Она прямо-таки вездесуща. Заключает сделки по всему Бруклину и нередко переходит кому-то дорогу. Все знают, если ты собрался заводить здесь бизнес, тебе придётся так или иначе иметь дело с Дакини, ведь, как бы там ни было, друзей у неё гораздо больше, чем врагов. Говорят, это она договорила о том, чтобы

Ночь могла пользоваться портом в Бруклин Уотер-фронт. В результате она в очередной раз обрела новых друзей, хотя в то же время потеряла многих старых. Если судьба вас с ней свела, будьте осторожны — она тёмная лошадка.

ТОНИ САЛИЁТО ПРОЗВИЩУ ТУРОК (МИР НОЧИ)

Хотя родом он из Испании, Тони жил в Бруклине ещё до того, как Бруклин появился на картах. Своим успехом он частично обязан хорошим отношениям с представителями всевозможных меньшинств, а также жёсткой позиции противника агрессивной джентрификации. Турок контролирует значительную часть территории Ночи и в тайне устраивает пиратские налеты на нью-йоркские грузоперевозки из своего лагеря в квартале Грейвсенд. Пинчон доставляет ему немало неприятностей последнее время. Ему даже пришлось набрать смертных для своих операций, так как охотники слишком уж пристально следят за портом.

ПРОБЛЕМЫ

ПРИШЕСТВИЕ ОТПРАВЛЯЮЩЕЙ-В-НЕБЫТИЕ (МИР СИЛЫ)

Маги-самоучки из «Дамбо» целиком и полностью погружены в исследование неизвестной до сих пор разновидности лей-линии. По крайней мере, они так считают. Их эксперименты влекут за собой магические последствия, проявляющиеся по всему бору и вызывающие ужас у представителей других Миров. Сами чародеи ни о чём не подозревают. Они так увлечены бросанием камешков в колодец, что не замечают, как те летят обратно. Здесь в заточении томится Атолезия Отправляющая-в-Небытие, и по мере того, как силы, сдерживающие её, бездумно растрачиваются, тело и дух Атолезии вновь обретают свободу.

Дополнительные ходы

- ☑ **Круги на воде:** являя сущность, ты получаешь доступ к силе лей-линии. Выбери один дополнительный эффект. В случае провала сотри один долг по отношению к кому-то и задолжай Атолезии.
- ☑ **В небытие:** когда ты всматриваешься в лицо Атолезии Отправляющей-в-Небытие в поисках ответов, прислушайся к зову сердца. Результат 10+ даст тебе возможность увидеть будущее. 7–9 обратит тебя в бегство, ибо вся твоя смелость отправилась в небытие. Провал означает, что ты не просто сбежал, но лишился также чего-то ценного — в небытие отправился какой-то предмет или воспоминание.

Таймер

3:00 — По Бруклину поползли слухи, что консервативные лидеры Мира Силы столкнулись с сопротивлением в своих рядах.

6:00 — Мастерская Нико Форсайта исчезает бесследно. Многие важные записи пропали вместе с ней.

9:00 — Исчезают форпосты Хаоса, располагавшиеся на территории Силы. Отношения между Мирами становятся напряжёнными.

10:00 — Обнаружено тело Нико Форсайта. Его вынесло волнами на побережье Рокавей.

11:00 — Элеанор Чайлдресс, Королева Уильямсберга, бессмысленно шатается по улицам города. У неё потеря памяти и следы ожогов неизвестного происхождения.

12:00 — Атолезия Отправляющая-в-Небытие освобождается от оков и отправляет в небытие Бруклинский Мост.



РОСПИСЬ ИСТИНЫ (ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ НЕИЗВЕСТНА)

Группа графферов (во главе с элементом хаоса по имени «Кью») появилась в Бруклине и начала размечать территорию своими рисунками, доставляя местным жителям определённые неприятности и разозлив многих опасных обитателей боро. Нет никаких сведений о том, что это всё значит. Отвлекающий манёвр, предпринятый Миром Хаоса? Ход Мира Смертных? Какой-то фокус со стороны Мира Силы? Или, быть может, Мир Ночи всё подстроил? Графферы по всем прошлись и никого не забыли. Терпение у жителей на пределе, и в Бруклине стало жарковато.

Дополнительные ходы

✓ **Шедевр из помойки:** если ты изучаешь «роспись истины», соберись с духом. Используй шансы, чтобы проникнуть в тайны города. 10+ даст тебе 2 шанса. 7–9 даст 1 шанс, при этом роспись задаст тебе встречный вопрос, ответ на который станет её частью.

- Назови последнего, кто потерял себя, изучая эту роспись.
- Знаю ли я что-то важное, чему не придаю значения? Что это и почему оно важно?
- Где мне искать потенциальных союзников?
- Как я умру?

В случае провала ты так же получаешь шанс, но становишься должником росписи.

✓ **Не в том месте, не в то время:** если ты пытаешься уничтожить «роспись истины», услышь зов крови. При результате 10+ ты преуспел, однако ты не можешь перестать думать об уничтоженной росписи до тех пор, пока не найдёшь новую и не изучишь её. При 7–9 всё так же, но ты вдобавок получаешь постоянный штраф –1 на все попытки прислушаться к голосу разума до тех пор, пока не изучишь новую роспись. В случае провала роспись меняет своё местоположение, и уничтожить её не удаётся. Она также крадёт у тебя один из твоих секретов.

Таймер

3:00 — В случайных, никак не связанных друг с другом местах появляются новые граффити.

6:00 — Изображения приобретают острый сатирический характер. Крупнейшие деятели всех четырёх Миров запечатлены в настенных росписях. Отношения между Мирами накаляются. Первые вооружённые столкновения на улицах.

9:00 — Убита Дакини Варгас. Мир Ночи заявляет, что его представители тут ни при чём, хотя многое указывает на их участие.

10:00 — Убиты все лидеры Хаоса. Мир Силы и Мир Ночи, воспользовавшись моментом, захватывают их территорию.

11:00 — Мир Смертных уходит со сцены полным составом. Никто не готов занять их место, и некое подобие власти захватывают обычные смертные бандиты.

12:00 — «Кью» объявляет о наступлении эры анархии и хаоса. В Бруклин приходит война. Смертное правительство вводит чрезвычайное положение и закрывает боро на карантин. «Кью» бесследно исчезает.

НОЧЬ ГРЯДЕТ (МИР НОЧИ)

Мир Ночи и так контролирует большую часть территории Бруклина. Его представители какое-то время притворялись, что их теснят, когда на самом деле выжидали подходящего момента, одерживая маленькие, но стратегически важные победы. Другие Миры расслабились, перестали обращать на Ночь внимание. И теперь Турок готов сделать свой ход. Когда наступит нужный момент, ничто уже не остановит тьму.

Дополнительные ходы

- ☑ **Ограниченные ресурсы:** применяя ход расследования, всегда погружайся в Мир Ночи. Прими ход как обычно, со следующими поправками: 7–9 значит, что Турку о тебе известно; провал значит, что Турок тобой заинтересовался.
 - ☑ **Тьма окружает:** если ты оказался один в темноте, следуй велению сердца. В случае успеха ты стискиваешь зубы и продолжаешь свой путь. При 7–9 выбери одно.
 - Ты шепчешь в темноту личную тайну.
 - Ты становишься частью ужасного ритуала, привязывающего некую могущественную сущность к тому месту, где ты находишься.
 - Ты натыкаешься на военный отряд; теперь ты ему должен, если хочешь уйти невредимым.
- В случае провала ты выдаёшь духу, оскверняющему это место, имя кого-то, кто тебе доверяет.

Таймер

3:00 — В бедных кварталах Бруклина отключается электричество.

6:00 — Пьяные вопли Пинчон, возвещающие о грядущей тьме, всё чаще можно услышать на улицах.

9:00 — Электричества всё ещё нет. Протесты перерастают в бунт. В результате Бруклин отрезан от остального города со стороны Ист-Ривер. Охотников под шумок вытесняют из района Рэд Хук, их силы рассеяны по всему боро.

10:00 — Вся защита Мира Хаоса таинственным образом исчезает, и Мир Ночи захватывает периметр Бруклина.

11:00 — Турок объявляет себя властителем Бруклина. Он выдвигает Миру Силы ультиматум, требуя подчинения.

12:00 — С помощью Мира Силы Турок завершает последний ритуал. Бруклин погружается во тьму.



МАНХЭТТЕН

БОРО

Все, и люди, и нелюди, стремятся в Нью-Йорк. Все, кому посчастливилось попасть в Нью-Йорк, стремятся на остров Манхэттен. Кем бы ты ни был, твой закат, скорее всего, начнётся именно здесь. Может быть, тебе посчастливится его пережить.

Манхэттен — самый густонаселённый боро Нью-Йорка. Это узкий остров, тянущийся с севера на юг. Вся его площадь очень быстро была застроена, но, благодаря твёрдому скальному основанию острова, на нём оказалось очень удобно строить небоскрёбы. Разница в доходах у населения здесь чудовищная: 5% самых богатых людей получают в 88 раз больше 20% самых бедных. С одной стороны, старинный семейный капитал, с другой — многочисленные иммигранты. И это тот самый боро, который породил движение за права геев (Стоунволлские бунты), начал войну с терроризмом (атака 11 сентября на «Всемирный торговый центр») и первым заявил о необходимости борьбы с преступлениями финансовой элиты (акция протеста «Захвати Уолл-Стрит» в парке Зукотти).

Здесь есть всего понемножку. Крупнейший международный финансовый центр? Уолл-стрит. Крупнейшие фондовые биржи? «Насдак» и «Нью-Йоркская фондовая биржа». Средоточие негритянской культуры? Гарлем. Лес, в котором можно заблудиться? Центральный парк. Университет Лиги плюща? Колумбия. Штаб-квартира мирового правительства? ООН. Самый тесный из китайских кварталов по эту сторону земного шара? Канал-стрит. Скрытые подземные тоннели? Целых 7 этажей. Бесчисленные вымышленные персонажи? Что угодно, от Шафта до Великого Гэтсби.

Ночная жизнь Манхэттена бурлит, культурное разнообразие огромно, а многочисленные убежища, как подземные, так и те, что на поверхности, таят в себе достаточно странного, чтобы обычные люди не стали придавать слишком большое зна-

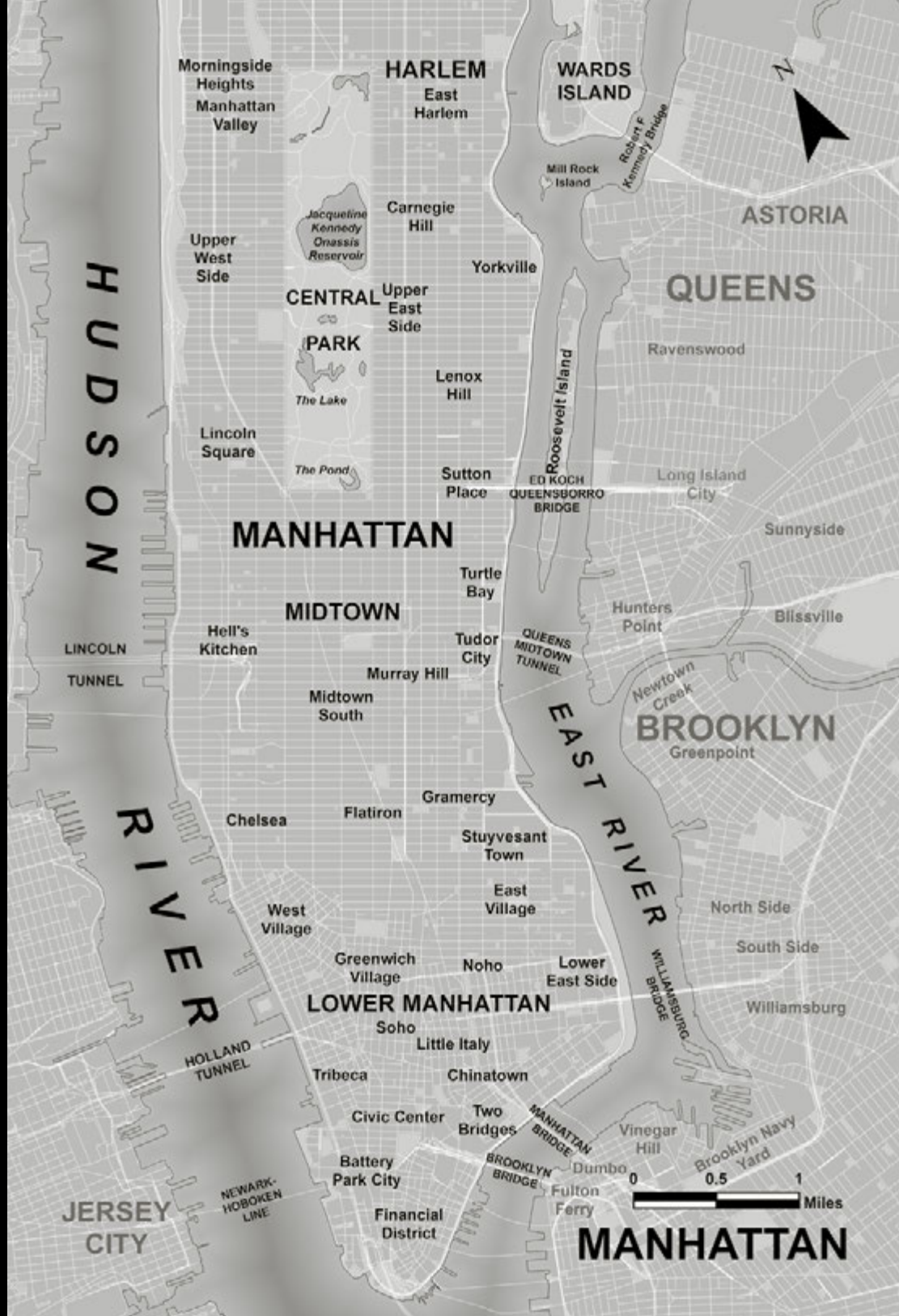
чение чудаку в пижаме, прокладывающему себе путь в метро и бормочущему защитные заклятья, так что... если вам вдруг понадобилось уносить ноги от невидимых демонов, которых вы призвали по ошибке, можете не особо беспокоиться, что вас укутут в психушку. Да боже мой, вам скорее денег дадут! Правда, такое количество чертовщины на душу населения порождает и свои проблемы. Один колдун, вероятно, и не привлечёт внимания, но когда их за день проходит дюжина, кто-то может начать задавать вопросы. Манхэттен балансирует на грани, и в любой момент надёжное убежище для всего сверхъестественного может превратиться в ярко освещённую сцену, за которой наблюдает весь мир.

Ходы города

- ☒ Заполони окрестности туристами.
- ☒ Требуй денег.
- ☒ Поймай их в перекрёстном огне между двумя враждующими группировками.
- ☒ Введи в игру могущественного иностранца.
- ☒ Объедини два непримиримых вражеских лагеря.

ОБРАЗЫ И ЗАЦЕПКИ

- Зброшенная станция метро в стиле ар-деко, ставшая прибежищем для бомжей.
- Круглосуточные лавки с халявной едой тянутся вдоль целого квартала.
- Четыре ангельские фигуры светятся на крыше небоскрёба.
- Митингующие размахивают плакатами и скандируют требования, окружив лимузины, высаживающие высокопоставленных чиновников у Генеральной Ассамблеи.
- Улица, по одну сторону которой расположились роскошные дома с дорогими квартирами, а по другую — старые многоэтажки с заколоченными окнами.



РАССТАНОВКА СИЛ

МИР СМЕРТНЫХ

Охота на монстров на Манхэттене хорошо организована. «Кондотьеры» берут в свои ряды полицейских итальяно-американского происхождения, а также бывших мафиози, ищущих новую родню после краха «Пяти семейств». Экс-гангстеры снабжают модифицированным оружием рядовых патрульных и головорезов, чтобы те в свободное от работы время запугивали, а то и убивали фей, похищающих детей, или вампиров, пьющих слишком много крови. Иногда это делается на общественных началах, но чаще всего за деньги. Многие заказы поступают от других сверхъестественных существ — так они избавляются от конкурентов, не пачкая собственных рук.

Ну и, само собой, нельзя просто так приехать в Манхэттен на грузовичке, битком набитом оружием, и начать отстрел. Сперва нужно представиться, завести знакомства, доказать свою состоятельность, убедить тех, кто у руля, что работу можно тебе доверить — если, конечно, не хочешь, чтобы на тебя самого начали охоту, как на какого-нибудь взбесившегося оборотня. Обычный смертный без царя в голове с тем же успехом испортит всем нам прикрытие, как и какой-нибудь злой колдун. Держи мозги включёнными, окей?

МИР НОЧИ

Призраки и вправду заправляют в опере, о чём туристы, посещающие бродвейские мюзиклы, даже не подозревают. После того, как заканчивается последнее представление смертных, на сцене и за кулисами появляются целые поколения мёртвых артистов. Медиумы и вампиры-некроманты обеспечивают порядок и продают билеты. Ночной Бродвей вполне может порадовать вас представлением, премьера которого состоялась в 1750 году, если вас не смутит, что на актёрах всё ещё видны следы ран, от которых те умерли, а певцы звучат так, будто возвещают вашу скорую смерть. Антракты и вечеринки после представления — от-

личная возможность для монстров себя показать и на других посмотреть без риска быть раскрытыми. Билеты и абонементы в ложу пользуются большим спросом. Их часто обменивают на дорогие автомобили, рабов или реликвии.

Впрочем, дневной Бродвей непреодолимо манит к себе амбициозных мертвецов. Возможно, вы слышали о полтергейсте-сценографе, который за одну ночь переделал все декорации к мюзиклу. Или о приме-балерине, упавшей в обморок во время репетиции (любовница вампира, гипогликемический шок). Или об упыре-ревнивице, испортившей страховочный инвентарь акробата, чтобы тот присоединился к ней после смерти. Много ли времени пройдёт, прежде чем в какого-нибудь актёра вселится дух прямо во время представления? Или баньши решит сама исполнить арию? Если правда выплывет наружу именно здесь, никакое прикрытие нас уже не спасёт.

МИР СИЛЫ

Предсказатели и экономанты из непомерно разросшегося братства «Сигма Омега» встречаются ежегодно с 1929 года. Место их встреч — бальный зал отеля Св. Региса на Уолл-стрит. Там они обзаводятся знакомствами, хвастаются налоговыми льготами и воплощают в жизнь свой девиз: «*Dum vivamus, edimus et biberimus*» («Пока живём, едим и пьём»). После финансового кризиса и обвала рынка в 2007–2009 годах их когда-то лёгкая невидимая рука стала в разы тяжелее. Разве не их священный долг поддерживать экономику, если правительству не удаётся предотвратить катастрофу? И кому какое дело, если часть средств (самая малость) осела в процессе у них в карманах? Пусть лучше скажут спасибо, что они вообще вмешались.

Когда «Сигмы» находят молодого мага или аугура, сперва они пытаются заманить его к себе, искушая властью и деньгами. Откажись, и они могут купить компанию, в которой ты работаешь, только чтобы тебя уволить, или здание, в котором ты живёшь, — и выкинуть тебя на улицу. Они выдвоят тебя из города или толкнут на растерзание



врагам. «Сигма» действует весьма эффективно, но те, кого они лишили средств к существованию, всё ещё обитают в городе, ютятся в заброшенных квартирах, а то и вовсе на территории других Миров. Политика «Сигмы Омеги» толкает молодое поколение Мира Силы на союз с бывшими врагами.

МИР ХАОСА

Голландские поселенцы давным-давно выкупили Манхэттен у индейцев ленапе, но легендарные духи животных остались здесь: Енот, Цапля, Черепашка, Летучая мышь и другие. Все эти представители разных видов животных могут полностью или частично принимать человеческий облик. Каждая волна иммигрантов привозила с собой и своих фей: ирландские сиды, русские домовые, китайские сянь. Дворы фей — оазисы потустороннего мира, вплетённые в ландшафт Нью-Йорка в его самых безлюдных местах (в парках, на берегах рек, в крысиных норах метро) — дают возможность этим вечным аутсайдерам флиртовать или ссориться без риска начать расовую войну.

Самый старый и неизменный из дворов фей расположился в Бельведерском замке Центрального парка. Король и Королева правят там с тех самых пор, как англичане захватили Манхэттен. Многие представители Мира Хаоса отрицают абсолютную монархию, но не могут сойтись во мнении относительно того, чем её заменить. Даосы-легалисты сянь предлагают конституционную монархию. Духи природы ирокезов хотят представительное собрание. Бразильским эшу по душе королевская власть, но они хотели бы ввести сложную систему ежегодного избрания, включающую в себя расшитые блёстками костюмы и танцы в стиле самба. Если когда-нибудь европейский двор падёт под гнётом собственных политических интриг, или все эти иностранцы с частным мнением, наконец, найдут компромисс и объединятся под единым началом, тогда Замок, возможно, не выстоит и впервые за сотни лет будет захвачен. Но сможет ли тогда Мир Хаоса, столь разобщённый, конкурировать с другими Мирами?

КАРДИНАЛ КИНТАНА (МИР СМЕРТНЫХ)

Архиепископ Нью-Йоркский

Хосе Илдефонсо Кинтана-и-Пуэрта родился в 1962 году в Вашингтон-Хайтс в семье доминиканского иммигранта. Он служил капелланом в военно-морском флоте США и был ранен во время вторжения в Гренаду в 1983. Сейчас он самый молодой из кардиналов Римской Католической Церкви. Он возглавляет церковный комитет, который занимается посредничеством между обычным и сверхъестественным миром, и защищает права смертных, борясь с такими явлениями, как торговля людьми между Мирами. Мягкий по натуре, публичным выступлениям он предпочитает беседы по душам за закрытыми дверями, хотя его должность нередко ставит его в центр внимания. Кардинал Кинтана — крупный, представительный мужчина, с тёмной кожей, короткой бородой и шрамами на лице. Он носит традиционное красно-белое облачение и перемещается на инвалидной коляске.

ПЕННИ УИНСТОН (МИР НОЧИ)

*Одних выводит на чистую воду, за другими за-
мечает следы*

Пенелопа Уинстон — оборотень и автор лучших журналистских расследований для «Грей Леди». Она получила образование в Колумбийском университете, прибавила к нему сверхъестественное чутьё, и теперь она единственная, кому удаётся распутывать преступления, ставящие в тупик полицию, и раскапывать подноготную скандалов, будоражащих СМИ. Правда, многие из её расследований на самом деле не более чем умелая подтасовка фактов. Другие создания Ночи просили её помочь замести следы паранормальной активности, и она не могла отказать. Конфликт между журналистской этикой и преданностью своим сородичам разрывает её на части. Пенни — юная представительница индейского народа манси, одетая в брючный костюм от Шанель, с тёмны-

ми волосами, стянутыми в тугий пучок. Волчьем облике она довольно крупная, но гибкая, с тёмно-серой шерстью и пропорциями, больше напоминающими собаки.

ПУШКА (МИР СИЛЫ)

Стрит-дэнсер и пророк

Её настоящее имя Хара Канон. Она дочь банкира-мага, перебравшегося на Манхэттен в девяностых. Пушка — талантливая прорицательница и ещё более талантливая брейкдэнсер. Её апрок — это экстаз оракула, а нижний брейк передаёт ей память городских улиц, когда она касается мозолистыми руками асфальта или картонного настила. Несмотря на давление со стороны родителей (ладно, если честно, именно из-за этого давления), она отказывается официально прикнуть к какому-либо из Миров. Всё, что её волнует — это танец. Видения и голоса — вторичны, она беспристрастно передаёт их любому причастному хип-хоп культуре. Пушке пятнадцать, у неё мальчишеская внешность, она всегда одета в дорогие и модные шмотки.

ГРУБИЯН (МИР ХАОСА)

Каменный лев — хранитель

Большинство считает, что огромного каменного льва, пока никто не видит, перевозит с места на место Департамент по делам парков. Но Сир Ли и сам может довольно ловко передвигаться, если того пожелает. Чаще всего он посещает китайский квартал. «Грубиян» Сир Ли ценит хорошие манеры в представителях других Миров: если вампир был достаточно любезен и принёс подношение (благовония, поэзия или мясо вполне подойдут), то ему позволено будет питаться, а вот невежественных ангелов Грубиян сбивает в воздухе при первом же появлении. По слухам, несколько отважных и дерзких охотников решили избавиться от Грубияна и сделать хранителем китайского квартала кого-нибудь другого. Сир Ли может за себя постоять, но у него мало союзников. Способен ли он выдержать такой натиск?

ДЕПАРТАМЕНТ ПОЛИЦИИ НЬЮ-ЙОРКА (МИР СМЕРТНЫХ)

Учреждение, которое должно обеспечивать покой и порядок в Манхэттене, — на самом деле самая большая угроза для бора. Многие смелые офицеры ещё готовы следовать идеалам, но инциденты, подобные Стоунволлским бунтам, скандалу «Грязной тридцатки» и убийству Амаду Диалло, раз за разом укрепляют репутацию нью-йоркской полиции в глазах напуганных обывателей (особенно цветных): здесь процветает жестокость, коррупция и расовая дискриминация.

Комиссар полиции Мердок Слейн делает всё, чтобы защитить своих офицеров с их средневековыми методами, используя для этого политические связи и страх местных жителей перед повторением террористического акта 11 сентября. В суд тоже обращаться бессмысленно — иски почти никогда не доходят дальше большого жюри.

С непомерным ростом паранормального населения в Манхэттене полиции всё чаще приходится сталкиваться с жертвами вампиров или результатами неудачных колдовских экспериментов. Очень скоро они поймут что к чему. И что тогда? Откроют ли они правду людям или, напротив, помогут её скрывать?

Дополнительные ходы

- ☑ **Fidelis ad Mortem:** Все копы стоят друг за друга. Если ты рассказал своему напарнику, командиру или подчинённому из полиции Нью-Йорка о том, как и когда ты кому-то задолжал, ты можешь передать ему этот долг.
- ☑ **Увидел, выпил, забыл:** когда ты пытаешься замести следы паранормальной активности, прислушайся к голосу разума. В случае успеха, тому, кто будет осматривать это место, и в голову не придёт, что здесь случилось что-то необычное. При 7–9... ну... вполне терпимо, но Распорядитель должен выбрать один пункт.

- Это занимает дохристианского времени.
- Тебе потребуется _____, чтобы всё выглядело правдоподобно.
- Тебе потребуется помощь _____, чтобы всё выглядело правдоподобно.
- В процессе замещения следов открывается неприятная правда.
- Сойдёт для беглого осмотра, но при доскональном обыске обнаружатся странности.

В случае провала твои дилетантские попытки скрыть правду очень неуклюжи. Один из твоих старых врагов находит тебя по оставленным следам. Он появляется у тебя на пороге в самый неподходящий момент. Распорядитель скажет, когда это случится.

☑ **Обыщи прохожего:** Если ты негр или латино-американец, делаешь что-то «подозрительное» на улице, и мимо проходит полиция, погрузись в Мир Смертных. При 10+ выбери 3 пункта, при 7–9 выбери 2.

- Обыск не занимает много времени.
- Полиция не находит у тебя контрабанду.
- Полиция не находит ничего, что указывало бы на твою истинную природу.
- У этого инцидента не было лишних свидетелей.

Таймер

3:00 — В тюрьме умирает видная фигура из Мира Ночи или Мира Хаоса.

6:00 — Спецназ устраивает рейд на «притон наркоманов» в старом Мясоразделочном квартале (на самом деле, место обитания сверхъестественных существ). Живым никто не уходит.

9:00 — Полиция жестоко подавляет антиавторитарные бунты в финансовом квартале.

10:00 — Департамент полиции Нью-Йорка совместно с ФБР учреждает ПОБТВУ («Передовой отряд по борьбе с терроризмом и внутренними угрозами») — прикрытие для инфильтрации шпионов и агентов в ряды сверхъестественных сообществ.

11:00 — Комиссар Слейн выдвигает тайный ультиматум главам трёх сверхъестественных Миров: подчиниться требованиям полиции или ваше существование предадут огласке, после чего вас уничтожат.

12:00 — Комиссар Слейн информирует мэра Нью-Йорка и президента США о сверхъестественной угрозе. Национальная гвардия приступает к зачистке Манхэттена. Начинается паника.

ЗЕРО (МИР ХАОСА)

Иногда встретить в метро странный поезд. Это даже поездом трудно назвать — обугленные скелеты вагонов, ржавые покорёженные поручни, ржавый граффити, будто нарисованный кровью, и фары словно адские огни. Его эмблема — серебристый эллипс на чёрном фоне. Это — Зеро. Некоторые говорят, что этот поезд бороздил когда-то небеса вместе с ангелами, сияя словно солнце, но потом гордецы, что ходят по земле, низвергли его в темноту подземелий. И теперь он, объятый ненавистью и жаждой мести, мотается по тоннелям метро — преследует по пятам нормальные поезда, пробивает в камне новые тоннели для себя и своих дребезжащих отпрысков и собирает души заблудших, делая их своими проповедниками. Зеро строит подземный город из проклятых тоннелей. В один прекрасный день он проложит последний тоннель — в Ад. И тогда сам Дьявол сядет на поезд, идущий в наш ничего не подозревающий мир.



Дополнительные ходы

☑ **Безумный состав:** если ты слушаешь, как проповедники Зеро оглашают его адское расписание, соберись с духом. При результате 7–9 ничего особенного не происходит, но тебе придётся выкручиваться, если ты захочешь действовать против них или Зеро. При 10+ твой разум затягивает в водоворот чудовищных предзнаменований, которые транслирует Зеро. Распорядитель детально опишет тебе до жути странное видение, содержащее какую-то полезную для тебя информацию, которая стала известна самому Зеро или кому-то из его проповедников.

☑ **Незапланированные изменения в расписании:** если тебе срочно надо куда-то попасть, Зеро может тебя подвезти. Не бесплатно, конечно. Оплати билет и добавь кое-что ещё.

Услышь зов крови, если пролил кровь на рельсы (и получи 1 пункт урона, игнорирующего броню). Следуй велению сердца, если решил задолжать Зеро. Прислушайся к голосу разума, чтобы передать Зеро чей-то долг по отношению к тебе. Соберись с духом, если принимаешь инаковость.

В случае успеха ты приезжаешь вовремя. При 10+ отметь, что прикоснулся к Миру Хаоса и выбери один пункт из списка.

- Зеро довезёт тебя обратно бесплатно.
- Ты узнаешь, кто ехал в этом поезде перед тобой (это всегда любопытная информация).
- Тебя посещает видение (см. «Безумный состав» выше, при 10+).
- В случае провала в конце концов ты добираешься до места назначения, но оно того не стоит.
- Если вы путешествуете группой, достаточно одного броска кубиков, но выбранную цену заплатит каждый.

Таймер

3:00 — За одну ночь в городе появляется несколько новых тоннелей метро. Никто не знает, откуда они взялись и что это означает.

6:00 — У Зеро появляется машинист — фанатик-проповедник, в идеале из Мира или группировки, которая чаще всего противостоит персонажам. Он набирает последователей и ремонтирует вагоны.

9:00 — Из-за передвижений Зеро внезапно обрушивается крупный тоннель метро, расположенный в Манхэттене или поблизости. По меньшей мере один обычный поезд оказывается замурованным. Это может быть как ловушкой, так и случайностью.

10:00 — Несколько значительных объектов в Манхэттене (таких как Эмпайр-стейт-Билдинг, театр «Аполло», Метрополитен-музей) проваливаются под землю, а на их месте остаются гигантские огненные ямы.

11:00 — В Манхэттене останавливаются все поезда. Прекращается деловая жизнь, закрываются государственные службы. Остров парализован. Везде пробки, бунты и погромы.

12:00 — Зеро завершает ритуальный чертёж из новых тоннелей. Манхеттен сливается с адским городом Дис и становится филиалом Преисподней на Земле.

THE BRONX

EAST RIVER

CLASON POINT

WHITESTONE BRIDGE

BEECHURST

BAY TERRACE

LITTLE NECK BAY

DOUGLASSON

QUEENS

0 0.5 1 1.5 Miles

GLEN OAKS

FLORAL PARK

OAKLAND GARDENS

BELLAIRES

BELLEROSSE

FLUSHING

MURRAY HILL

AUBURNDALE

LAGUARDIA AIRPORT

RIKERS ISLAND BRIDGE

RIKERS ISLAND

QUEENS VILLAGE

FRESH MEADOWS

HOLLISWOOD

HOLLIS

CAMBRIA HEIGHTS

ST. ALBANS

QUEENS

QUEENSBORO HILL

POMONOK

UTOPIA

HILLCREST JAMAICA ESTATES

JAMAICA HILLS

KEW GARDENS

LAURELTON

JAMAICA

SOUTH JAMAICA

BRIARWOOD

FOREST HILLS

KEW GARDENS

RICHMOND HILL

ROCHDALE

SPRINGFIELD GARDENS

ASTORIA

RANDALL'S ISLAND

STEINWAY ASTORIA HEIGHTS

JACKSON HEIGHTS

ELMHURST

RAVENSWOOD

WOODSIDE

SUNNYSIDE GARDENS

LONG ISLAND CITY

SUNNYSIDE

HUNTERS BLISSVILLE

MASPETH

MIDDLE VILLAGE

GLENDALE

RIDGECREEK

WOODHAVEN

OZONE PARK

SOUTH OZONE PARK

JOHN F. KENNEDY AIRPORT

BROOKLYN

GREENPOINT

КУИНС

БОРО

Манхеттен, может быть, и считается сердцем Большого яблока, но Куинс не менее важен для города, чем его знаменитый сосед. Это второй по величине боро Нью-Йорка (Бруклин на первом месте), с населением в 2.3 миллиона человек на 280 квадратных километрах земли. Здесь есть районы, застроенные дорогами небоскребами, есть тесные одноэтажные кварталы, есть огромные индустриальные зоны, и есть анклавы модных художников. Куинс объединяет историю и современность, местные традиции и традиции иммигрантов, и всё это одобрено приличным количеством гордости за свой боро.

Богатая история Куинса начинается с основания колонии Новые Нидерланды — группы голландских и английских поселений вдоль западного побережья Лонг-Айленда. Куинс пережил Американскую революцию без особых потерь и впоследствии стал прибежищем для многочисленных иммигрантов, стекавшихся сюда в поисках новой жизни. Вскоре Куинс так разросся, что откололся от Лонг-Айленда, став в 1897 году частью крупного соседнего города — Нью-Йорка. С тех пор Куинс сохраняет статус самого большого из пяти нью-йоркских боро. Приток иммигрантов сделал Куинс также и самой тесной частью Нью-Йорка, да и вообще — одним из самых густонаселённых регионов всей страны. На людных улицах Куинса можно услышать тысячи разных диалектов из сотен разных стран, и все эти люди живут здесь общей жизнью, формируя единое население Нью-Йорка.

Куинс — это головокружительный калейдоскоп людей разных культур и разного достатка, мозаика из элементов этнического своеобразия и признаков индустриального роста. Границы между районами, заселёнными представителями разных национальностей, со временем стёрлись, население перемешалось. Впрочем, в Куинсе всё

ещё остаются крупные общины итальянцев, евреев, греков, китайцев, корейцев, филиппинцев, пакистанцев, бангладешцев, русских, ирландцев, афро- и латиноамериканцев. Когда-то эти общины держались обособленно, но годы урбанизации и культурного взаимодействия сплавили их вместе. Индуистский храм тут можно найти по соседству с греческой православной церковью, а тихое буддийское святилище — напротив старой синагоги. Отобедав в крохотном ресторанчике карибской или мексиканской кухни в квартале Ямайка, можно сесть на трамвай, проехать пару остановок, и вот ты уже поднимаешься в лифте на самую вершину шикарного небоскрёба, чтобы пропустить стаканчик в местном баре, любуясь Ист-Ривер с высоты птичьего полета. Бруклин, быть может, и более известен, но истинные ценители стекаются в Куинс, чтобы почувствовать выдержанный вкус настоящего нью-йоркского многообразия.

В Куинсе есть и свои проблемы. В некоторых кварталах уровень преступности очень высок. В районах, где живут люди с низким достатком, отношения с полицией складываются напряжённо. Вероятно, самая главная беда — это экономическая пропасть между разными частями боро. Нью-Йорк подвержен джентрификации, инвесторы вкладывают деньги в престижные кварталы, такие как Лонг-Айленд-Сити или Астория, а те, что расположены подальше от Манхэттена, остаются не у дел. Людей, чьи предки жили тут поколениями, вытесняют приезжие с более высоким достатком. Дорогие районы, вроде Форест Хиллс, расположены бок о бок с районами победнее, такими как Риджвуд, Ямайка и Брайрвуд, где у жителей гораздо меньше возможностей для движения и развития.

По сути, Куинс — это уменьшенная копия Нью-Йорка. Он сулит многое, он пестрит традициями. Куинс — это место, где можно отдохнуть от крик-

ливого артистизма Бруклина или блеска Манхэттена. В то же время, Куинс — это боро на грани перемен. Они всегда рядом, всегда не за горами, но почему-то не наступают. Это боро, который живёт разногласиями — между теми, у кого что-то есть, и теми, у кого этого нет.

Ходы города

- ☑ Дай им заблудиться в лабиринте улиц или потерять кого-то в общественном транспорте.
- ☑ Объедини разные общины для борьбы с обычной или сверхъестественной угрозой.
- ☑ Дай их финансовому положению пошатнуться из-за повышения цен.
- ☑ Предложи им поступиться собственными идеалами ради известности или власти.
- ☑ Запутай их бюрократической волокитой.

ОБРАЗЫ И ЗАЦЕПКИ

- Ряд маленьких ресторанчиков прямо под железнодорожной платформой.
- Дети, облепившие подъезд ветшающего здания.
- Богатые инвесторы, пожимающие друг другу руки на фоне местной общины художников.
- Идиллическая картина: общественный огород в центре городского парка.
- Целый квартал магазинчиков с вывесками на дюжине разных языков.
- Старики играют в шахматы в парке.
- Зелёные лужайки, посреди которых возвышается старый памятник.
- Столбы дыма из заводских труб.
- Набережная. Гитаристы бренчат на своих инструментах. Рядом сидит бродяга. Вдали виднеется силуэт Манхэттена.

РАССТАНОВКА СИЛ

ДОЗОРНЫЕ (МИР СМЕРТНЫХ)

Они утверждают, что их организация начала свое существование с обычной группы добровольцев, не связанных ни с полицией, ни с правительством, и решивших защищать жителей округа Куинс собственными силами. Это произошло в начале 20 века, по инициативе местных общественных лидеров, когда возросшая популярность Нью-Йорка стала привлекать в город чересчур много мутных личностей. Случившееся на Всемирной выставке в 1934 году сплотило Дозорных как никогда прежде: им пришлось столкнуться лицом к лицу с тёмным волшебником, который собирался превратить мероприятие в ритуальное жертвоприношение. С тех пор Дозорные внимательно следят за всем, что происходит на улицах, прислушиваются к каждому шороху, а также просвещают обычных граждан, как защитить себя, если помощи ждать неоткуда.

Дозорных можно встретить в любом квартале Куинса. Докладываются они, как правило, только собственному муниципальному совету. Эта организация не признаёт культурных границ — любой, кто готов внести свой вклад в общее дело выживания и борьбы с тьмой, может вступить в ряды Дозорных. У них есть жёсткое правило — не вступать в переговоры с другими Мирами. Они беспощадно вычищают свои ряды от тех, кто, по их мнению, запятнал себя сверхъестественным.

КОАЛИЦИЯ (МИР СИЛЫ)

Куинс — это долгосрочный проект, медленно, но верно развивающийся под присмотром группы бессмертных, известной как «Коалиция». Они поселились здесь задолго до того, как Куинс стал частью Нью-Йорка, и с тех пор наблюдают за его развитием. Зачем они это делают? Ради денег, ради политического влияния и просто ради развлечения. Когда становится скучно, почему бы не перекроить пару жилых кварталов и не посмотреть, что получится? Никто их не остановит. У них огромный опыт манипулирования людьми, они пережи-



вут любого противника, они могут ждать поколениями, чтобы осуществить свой план, и посвятить десятилетия его постепенному осуществлению.

Их главные враги — объединённые стаи Отребья, бдительные до подозрительности Дозорные и Другие, чьи смертные помощники — всего лишь пешки в их игре. Благодаря большим деньгам и политическому влиянию они контролируют, во-первых, местные органы управления, а во-вторых, перевозку грузов и пассажиров через аэропорты Кеннеди и Ла-Гардия. Коалиция отгораживается от любых проблем обширной сетью смертных приспешников, нанимая также сверхъестественных созданий, если нужно сделать какую-то грязную работу. Стоит членам Коалиции почувствовать, что им грозит реальная опасность, они тут же уходят в тень, исчезают на десятилетия, ровно до тех пор, пока про них опять не забудут.

ОТРЕБЬЕ (МИР НОЧИ)

Пока могущественная и влиятельная Коалиция занята интригами, Отребье просто выходит на улицы и метит территорию. Они появились где-то в середине восьмидесятых, когда мексиканская стая оборотней Эскобар заключила мир с ирландской стаей Макнамара, положив конец уличной войне. Объединившись, они стали куда более серьёзной силой, чем раньше. В Куинсе сейчас живёт больше оборотней, чем где-либо ещё в Нью-Йорке. В каждом квартале есть своя стая. При таком количестве ликантропов главная задача лидеров Отребья, сформировавших что-то вроде совета вожakov, — сделать так, чтобы оборотней не обнаружили обычные люди, не слишком ограничивая при этом свободу своих стай.

Дух Отребья — это дух свободы. И Коалиция, и Другие, и Дозорные стараются задушить его, но не тут-то было. Отребье свято верит в право любого существа жить так, как вздумается, и поддерживает любые начинания смертных, если те направлены против системы. Их мощь держит в узде других сверхъестественных созданий, таких как феи и вампиры. Каждую ночь в Куинсе они превраща-

ют в безумное приключение — покоя от них нет нигде, ни в лесах на востоке, ни на улицах квартала Ямайка. У каждой стаи есть свой опознавательный знак, какой-то символ или цвет, что заставляет полицию думать, что всё это бандитские группировки. Но местные прекрасно понимают, что к чему.

ДРУГИЕ (МИР ХАОСА)

Когда в Куинс начали стекаться иммигранты со всего мира, с собой они привезли своих богов. Здесь есть почитатели самых разных древних существ, от домовых и духов предков до всеми любимых святых. И некая группа существ решила воспользоваться высокой духовностью местного населения, сделав Куинс своей кормушкой. Эти существа известны как Другие. Они не феи и не демоны, они — смертные, которых древние боги наделили своей силой.

Боги получают силу от своих последователей, от их веры, а Другие, в свою очередь, перенаправляют божественное величие, пользуются им, как собственной силой. Их наполняет благословенное волшебство, превратившее их из простых смертных в сияющие воплощения богов на Земле. Однажды прикоснувшись к божественной силе, мало кто может добровольно от неё отказаться, поэтому Другие стараются сделать так, чтобы источник их магии не иссяк, чтобы люди продолжали поклоняться древним богам, насыщая их своей верой. Иными словами, Другие — это не в меру заботливые духовные паразиты, намеревающиеся во что бы то ни стало уберечь свою кормушку от любых опасностей, сверхъестественных или нет.

Другие нередко ссорятся между собой, битвы за территорию между ними довольно часты, особенно внутри одной культурной диаспоры. Но любая угроза извне способна тут же их сплотить. Через своих смертных помощников они нередко сотрудничают с Дозорными, но не стремятся раскрывать себя, разве что это действительно необходимо. Втайне они готовят войну с Коалицией, намереваясь выяснить, наконец, что крепче держит население Куинса, хитрость и интриги бессмертных или духовная власть божественных аватаров.

ВИНСЕНТ САНТОРО (МИР СМЕРТНЫХ)

Управляющий Дозорными Корона

Санторо — один из дозорных квартала Корона, старой гвардии, не первый год защищающей Куинс. Он американец итальянского происхождения, чья семья живет здесь уже пятое поколение. Его гордость за своё наследие может сравниться только с его ненавистью ко всему сверхъестественному. Санторо оставил обычную жизнь, когда его брат погиб от когтей оборотня. Он повел в бой молодёжь своего квартала, точно так же, как когда-то делали его отец и дед. Сейчас он одновременно семейный человек, искусный лжец, манипулирующий людьми, и тренированный боец, который может в короткое время собрать целую команду таких же, как он. Санторо считает, что человек оскверняет свою душу, вступая в какие-либо отношения со сверхъестественным. Он без колебаний избавляет свой квартал от таких людей.

ГИДЕОН ХОФФ (МИР СИЛЫ)

Один из основателей Коалиции

Никто не может точно сказать, как долго Гидеон Хофф живёт в Куинсе. Насколько местные могут припомнить, какой-то из Хоффов всегда обитал в их массивном семейном особняке в Форест-Хиллс. В действительности Гидеон приехал из Англии ещё до Американской революции. Его привлекли экономические возможности, которые могли предоставить разрастающиеся кварталы иммигрантов. Как один из основателей Коалиции Гидеон уже сотни лет манипулирует людьми, стравливает между собой этнические и религиозные общины ради собственной выгоды. Для широкой публики он меценат, один из самых обаятельных богачей, покровительствующих искусству Нью-Йорка. Но за этой ширмой скрывается жестокий делец, готовый продать кого угодно ради сохранения своей обширной экономической империи.

САША ВАРГАС (МИР НОЧИ)

Многообещающая волчица Отребья

Саша считает, что улицы Куинса ничем не отличаются от улиц Каракаса в Венесуэле, где она выросла. Её отец был русским художником, а мать школьной учительницей, занятой в политике. Во время гражданской войны отца убили, а Саша и её мать бежали из Южной Америки. Мать хотела для неё спокойной жизни, но Саша примкнула к местным активистам, познакомилась со стаей оборотней Эскобар и присоединилась к ней незадолго до возникновения Отребья в 1984 году. Саша — страстный защитник своей стаи и не менее страстный политический деятель. Она чрезвычайно умна и решительна, и вкладывает душу во всё, что делает. В решающий момент она может удивить всех, предложив решить дело миром, но если на неё давить, если поставить под угрозу её друзей или вторгнуться на её территорию, она ответит, и мало не покажется.

АНКИТА ХАРИ (МИР ХАОСА)

Последовательница Шакти

Когда-то Анкита была простым доктором и обычной матерью, проживающей в районе Озон-Парк в Куинсе. Она посвятила себя тому, чтобы лечить бесплодие и помогать беременным. Но в какой-то момент в её жизни наступил кризис, она утратила уверенность в себе и в своей способности помогать людям. За утешением Анкита обратилась к своей религии. Именно тогда на неё снизошла благодать Шакти, Божественной Матери, и Анкита стала воплощением её воли на Земле. Она расширила свою практику, открыв гинекологическую клинику и приют для женщин, ставших жертвами насилия, чтобы помогать тем, от кого отвернулась судьба. Анкита — спокойная и уверенная в себе женщина, она ценит традиции, но готова поступиться ими ради жизни и её продолжения. У неё острый язык, её грубые шутки застанут вас врасплох, но в то же время она очень открытый и тонко чувствующий человек. Находиться рядом с ней легко и приятно.

ПРОБЛЕМЫ

ДИББУК ИЗ БЭЙСАЙДА (МИР НОЧИ)

На еврейском кладбище в Бэйсайде по ночам стал появляться одиноко шатающийся дух. Его чёрную фигуру с длинными конечностями часто принимают за обычного бродягу, но на самом деле это не человек, а голодный дух, вселившийся в случайного бездомного. Он сожрёт душу любого, кто забредёт ночью на его территорию. А если за одну ночь ему удастся поглотить сразу три души, он станет бессмертным и навеки закрепится в том теле, которое занял. Когда одна их похоронных церемоний затягивается допоздна, диббук преследует её участников, чтобы раз и навсегда обеспечить себе бессмертие.

Дополнительные ходы

- ☑ **Пренебрежение к смертной оболочке:** диббук может исказить тело своего носителя, чтобы просачиваться даже через тончайшие щели. Когда ты преследуешь диббука в узком пространстве, прислушайся к голосу разума. В случае успеха, ты не теряешь его след, несмотря на всю его сверхъестественную изворотливость; расскажи Распорядителю, как это у тебя получается. При 7–9 по дороге ты теряешь что-то или кого-то. В случае провала ты, похоже, застрел.... Ты остаёшься беззащитным у всех на виду.

Таймер

3:00 — Кладбище закрывается рано, и диббук выходит на улицу, преследуя группу скорбящих, возвращающихся с похорон. Прорицатели по всему городу видят знаки, возвещающие о пробуждении диббука. Под наплывом видений они царапают послания где попало.

6:00 — Скорбящие друзья и родственники после похорон отправляются в роскошный дом в районе Форест-Хилс. Диббук следует за ними и проникает в дом, смешавшись с толпой.

9:00 — Диббук нападает на подростка Бенджамина Кейсера, внука почившего. У мальчика нервный срыв из-за кошмаров, виной которым диббук.

10:00 — Диббук пожирает душу Хелен Кейсер, старой вдовы, участвовавшей в похоронах. Она умирает от нервного истощения.

11:00 — Бенджамин Кейсер пытается побороть диббука, но его душу тоже пожирают. Он страшно кричит перед смертью.

12:00 — Диббук убивает и пожирает душу раввина Элиазара Стоуна, местного общественного лидера и уважаемого чародея. Он получает мистическую силу, которой обладал раввин. Теперь диббук может свободно разгуливать по улицам Куинса, предвкушая новую жизнь — жизнь бессмертного пожирателя душ.

ВАКХАНКИ (МИР ХАОСА)

В Астории проходит ночной уличный фестиваль с громким названием Вакханалия. Молодые люди стекаются сюда со всего города. Фестиваль устроила группа необузданных последователниц римского бога Вакха. Они хотят принести в жертву участников, чтобы собрать силы для возрождения своего бога. Местные жители недовольны толпой пьяных хулиганов, но они и не догадываются, что худшее ещё впереди. Вакханки хотят захватить власть в Куинсе, и если им удастся подстегнуть как следует пьяную толпу, их бог поможет им избавиться от сверхъестественных конкурентов, заглянувших на вечеринку.

Дополнительные ходы

- ☑ **In Vino Veritas:** вакханки способны сделать любой напиток опьяняющим. Когда ты что-то прьёшь, соберись с духом. В случае успеха ты находишь в себе силы противостоять магии вакханок и исцеляешься от 2 пунктов урона. При 7–9 ты пьянеешь, до конца сцены на все твои действия налагается штраф –1. В случае провала ты пьян до беспамятства. Позже ты просыпаешься в компрометирующем положении. Ты оказываешься в долгу перед вакханками.

Таймер

3:00 — Вакханалия начинается. Любые пороки приветствуются, пьянство — в первую очередь.

6:00 — Вакханки заманивают на свой фестиваль множество посетителей. Несколько человек пропадает в пьяной толпе. Сверхъестественный мир настораживает слух о том, что среди Других изменилось соотношение сил.

9:00 — Вакханки посвящают одну из ночей фестиваля сверхъестественным созданиям, приглашая всех праздновать вместе с ними, прославляя Вакха. Они опустошают местные винные магазины и подкупают полицию, чтобы никто им не мешал. Дозорные и Отребье пытаются следить за порядком, но вскоре и их захватывает пьяный угар.

10:00 — На празднике появляются представители Других. Они пытаются урезонить вакханок, но разразившийся хаос застигает их врасплох. Вакханки заставляют пьяных смертных набрасываться друг на друга и на тех, кто пытается им противостоять.

11:00 — Дозорных захлёстывает хаос Вакханалии. Вместе с другими смертными они безнадежно вязнут в начавшейся бойне, цель которой уничтожить как можно больше политических оппонентов.

12:00 — Вакханки превращают праздник в кровавое месиво, попутно избавляясь от многих значимых фигур города. Политическая картина Нью-Йорка меняется — в игру вступает новый бог со своими безумными последовательницами.



СТЕЙТЕН-АЙЛЕНД

БОРО

Большинство жителей Нью-Йорка знают этот остров только по его (дурной) репутации. Стейтен-Айленд — треугольный кусочек суши наполовину искусственного происхождения. Три моста соединяют его с Нью-Джерси. Тот как будто притягивает Стейтен-Айленд к себе поближе, стараясь оторвать от Нью-Йорка. До Манхэттена можно добраться на одном-единственном пароме, а также есть один-единственный мост, соединяющий Стейтен-Айленд с Бруклином и в общем-то всё. Северное побережье похоже на нормальный город, западное больше напоминает индустриальную зону, а остальное — вообще какая-то сельская местность.

Но, несмотря на пасторальную идиллию, война и смерть здесь частые гости. Индейцы ленапе издавна хоронили своих мертвецов на Погребальном Хребте, крупнейшем доевропейском кладбище Нью-Йорка. Во времена Войны за независимость на этой земле проходили сражения между американцами, канадцами и британцами. А теперь вампиры в сапогах с ботфортами то и дело выскакивают тут из засады, чтобы всадить пару-тройку серебряных пуль из своего «Desert Eagle» («Пустынный Орел») в какого-нибудь призрака, а те в свою очередь отбиваются от них клейморами, спрятанными под пальто. На заброшенных складах копошатся упыри, бродят зверолоуды, густо покрытые шрамами и татуировками. От девяностых всё это кино отличается только саундтреком — готик-рок тогда ещё не изобрели. Хотя, по правде сказать, когда видишь дырки от пуль в больничных окнах или следы окровавленных когтей на каруселях детской площадки, ситуация перестаёт быть забавной.

Со всего остального Нью-Йорка сюда сбежали самые опасные социопаты мира Ночи, убийцы

и воры, самые безумные и нелогичные, те, кого остальные боро уже не могли терпеть. Даже их собратья предпочитают держаться от них подальше — то ли боятся за собственную безопасность, то ли слухи о том, что насилие заразно, действительно имеют под собой почву. Миру Смертных с трудом удастся скрывать проблему от общестственности. Кого-то из Мира Силы тут найти довольно сложно. Своей структуры у них нет. Мир Хаоса силён, но решения, которые они предлагают, чересчур... кардинальные. Стейтен-Айленд лихорадит, он застыл в напряжённом равновесии.

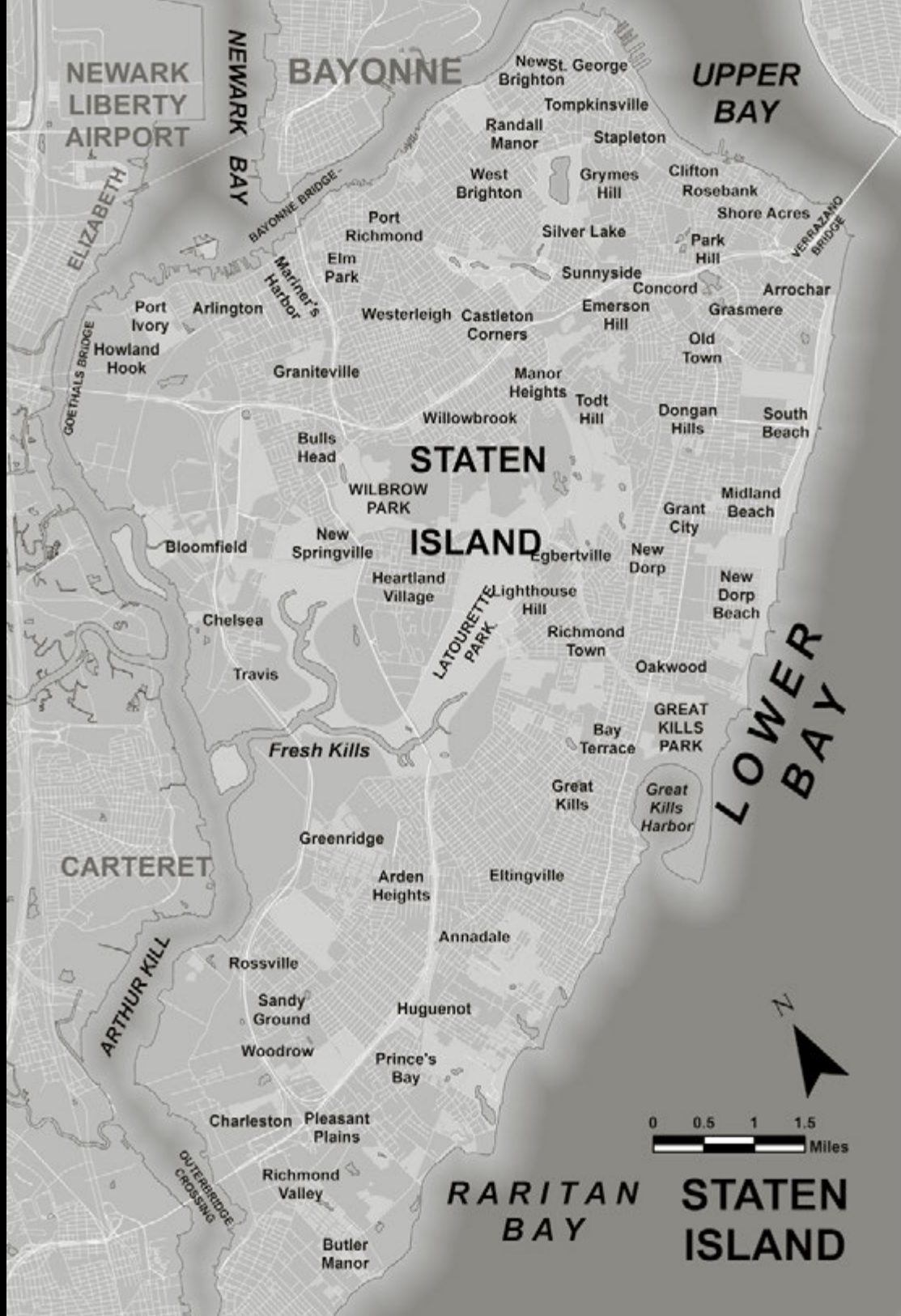
Это настоящее сонное царство... но только до заката.

Ходы города

- ☑ Отрежь пути к отступлению.
- ☑ Взвинти цену.
- ☑ Окуни их в воду.
- ☑ Отрежь их от друзей и союзников.
- ☑ Перенеси типичные проблемы сельской местности на улицы города, а городские, наоборот, в глушь.

ОБРАЗЫ И ЗАЦЕПКИ

- В морской дали виднеются силуэты судов, нагруженных разноцветными кубиками контейнеров.
- Гангстеры играют в гольф, разговаривая при этом по-русски.
- Человек, словно альпинист, взбирается на гору мусора.
- Полицейский душит мужчину, хрипящего, что он не может дышать. В конце концов, тот затихает и перестает сопротивляться.
- Яппи на ходу разгружают грузовик.



NEWARK
LIBERTY
AIRPORT

NEWARK BAY

BAYONNE

UPPER
BAY

ELIZABETH

GOETALS BRIDGE

BAYONNE BRIDGE

VERAZANO BRIDGE

Port Ivory
Howland Hook

Arlington
Mariner's Harbor

Graniteville

Bulls Head

WILBROW PARK

Bloomfield

Chelsea

Travis

Fresh Kills

Greenridge

Arden Heights

Annadale

Huguenot

Prince's Bay

Charleston

Pleasant Plains

Richmond Valley

Butler Manor

New St. George Brighton

Randall Manor

West Brighton

Port Richmond

Elm Park

Westerleigh

Castleton Corners

Graniteville

Willowbrook

Bulls Head

New Springville

Heartland Village

LATOURETTE PARK

Lighthouse Hill

Richmond Town

Great Kills

Eltingville

Annadale

Huguenot

Prince's Bay

Charleston

Pleasant Plains

Richmond Valley

Butler Manor

Tompkinsville

Stapleton

Grymes Hill

Silver Lake

Sunnyside

Emerson Hill

Manor Heights

Todd Hill

Dongan Hills

South Beach

Grant City

Midland Beach

New Dorp

New Dorp Beach

Oakwood

GREAT KILLS PARK

Bay Terrace

Great Kills Harbor

LOWER BAY

RARITAN BAY

STATEN ISLAND



0 0.5 1 1.5 Miles



РАССТАНОВКА СИЛ

МИР СМЕРТНЫХ

Бессмертные даосы всегда были на стороне смертных, защищая их от сверхъестественных угроз словом и делом. После того, как гора Удан со всеми своими храмами и монастырями попала в руки коммунистов, главы монашеских орденов и мастера боевых искусств эмигрировали в Нью-Йорк, слившись с китайским сообществом северного Стейтен-Айленд. Здесь они обучают китайцев и американцев премудростям политики, алхимии, медицины и искусства владения мечом. Союз уданцев со смертными раздражает мир Силы (они же бессмертные колдуны!) и мир Хаоса (мы ведь всегда были союзниками!), но уданцы не станут терпеть указаний от других Миров, что и как им делать.

В Китае уданцы всегда предпочитали дипломатию поединку. В Бронксе Мир Смертных придерживается таких же взглядов, но где Бронкс, и где Стейтен-Айленд... С тем же успехом можно оглядываться на Канаду. Миру Смертных Манхэттена дай только повод для драки, а Дозорным Куинса и этого не требуется. Даже из бруклинцев ближе всех до сюда головорезам Пинчон Лопез. И по мере того, как остров заполняют неконтролируемые чудовища, растёт давление на уданцев со стороны их собственного Мира: сперва бить, а вопросы задавать... когда-нибудь потом... может быть. Если они не прислушаются, то в конце концов утратят доверие смертных. Другие охотники займут их место. Предстоит ли монахам с горы Удан превратиться в настоящую армию? Они очень не хотят этого, но нашествие ночных тварей диктует свои условия. И смогут ли они победить? Сможут ли вообще выжить? Может, стоит сперва подумать о себе?

МИР НОЧИ

Стейтен-Айленд говорит твердое «нет» стереотипу «цивилизованного монстра» Мира Ночи. Как только заходит солнце, боро превращается в ад. Полтергейсты устраивают погромы на кухнях, швыряясь ножами. Оборотни, ужасные как собака Баскервилей, стаями рыщут по улицам и паркам, готовые загрызть любого, кого удастся загнать в тупик. Вампиры, утратившие всякое сходство с людьми (какие-то створчатые жвалы вместо нижней челюсти, крючья когтей на кожистых крыльях), перелетают с крыши на крышу в поисках очередной жертвы. Люди умирают десятками, умирают в муках — кто-то становится едой, а кто-то просто попадает под руку делящим территорию монстрам.

У Мира Ночи нет официальных предводителей. Что ещё хуже, большая часть ночных тварей просыпается утром в полнейшем неведении о своих зверствах. Их и так сложно вычислить, а когда они искренне считают себя невиновными, прикончить их или вразумить становится практически невозможно. Ходят легенды о некоем магическом артефакте, зарытом на острове, который не позволяет жителям Стейтен-Айленд помнить о деяниях Ночи, стирая им память. Малейший намёк на то, где именно он зарыт — и начнётся крупномасштабная заваруха, в которой все четыре стороны будут пытаться завладеть кладом. Уничтожит ли артефакт новый владелец? Или оставит всё как есть? И если таинственный артефакт действительно скрывал от людских глаз истинное лицо ночного кошмара, что будет с этим боро, если его уничтожат или увезут?

МИР СИЛЫ

О Мире Силы Стейтен-Айленда вы, должно быть, даже не слышали. Все эти ведьмы-самоучки, маги хаоса, медиумы и пророки давно почивших религий оказались задавлены своими более успешными братьями — богатейшими людьми Манхэттена, религиозными лидерами Бронкса и бессмертными старцами из Куинса. Сперва их вытеснили в Бруклин, но в Уильямсберге очень быстро не осталось свободного места. Магические потоки оказались сильно перегружены, цены на жильё взлетели, а за ингредиенты для заклинаний стали просить втридорога, достать можно было разве что фланель и водоросли. Пришлось искать ещё какое-нибудь место — кто-то сбежал в Джерси, кто-то в Филадельфию, а остальные переселились на Стейтен-Айленд.

Никто из Мира Силы не был против того, чтобы уступить самый малопrestiжный боро молодёжи, владеющей магией, но не обладающей здравым смыслом. Теперь этим неоперившимся птенцам приходится решать проблемы, о которых остальной Нью-Йорк предпочёл просто забыть. Выгребные ямы и свалки, такие как Фрешкиллс, за десятилетия своего существования накопили целые пласты мусора. Многие предметы, погребённые там, сохранили отпечатки душ своих хозяев, а это затрудняет любую магическую работу. В результате мощь заклинаний и ритуалов трудно контролировать, появляются неожиданные побочные эффекты или того хуже. Некоторым молодым чародеям это нравится — они не прочь пощекотать нервы. Но если кто-то из них хочет стать реальной политической силой или решать проблемы, раздирающие Стейтен-Айленд на части, им придётся отыскать лидера для Мира Силы, ну, или стать им. Впрочем, никто не хочет быть царем-философом.

МИР ХАОСА

Мир Хаоса вроде как прислуживает русскому населению боро, предпочитая быть советниками и подрядчиками у бизнесменов, артистов, священников, раввинов и даже главарей мафии, но на самом деле власть именно у них в руках. Домашний уют и погода — вот главное оружие домовых и других фей из их компании. Китайские сянь и мексиканские цичимиме уступают домовым в количестве, но не во влиятельности. А вот Эль Сомбрерону тут больше не рады — после того, как на ровном месте разразилась совершенно некрасивая драка по поводу того, чьё чадо сбежит с ним на этот раз.

Старейшины Мира Хаоса — самая стабильная сила Стейтен-Айленда. И они хотят сохранить стабильность, даже если для этого им придётся переломать конечности всем созданиям Ночи. Они придумали много разных способов, как взять под контроль ситуацию с монстрами — один другого хлеще. Самым популярным можно считать предложение спустить на них Дикую охоту — кавалькаду тяжеловооружённых рыцарей из царства фей. Без сомнения, Дикая охота, выскочив из врат на полном скаку, сомнёт и растопчет стаю распоясавшихся оборотней. Проблема лишь в том, что прятаться — не в их правилах. Каждый раз, когда Дикая охота проезжала по населённой территории, оставались свидетели из числа простых смертных.

Разумеется, чтобы выпустить в мир Дикую охоту, не нужно спрашивать разрешения у всех и каждого. Если бы нашёлся кто-то, кто не побоится взять на себя ответственность... И если бы он сумел открыть врата в царство фей...



КЛЮЧЕВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

МАНУ ЗУБИЗАРРЕТА (МИР СМЕРТНЫХ)

Охотник за привидениями с Ю-Тюба

Никто не любит знаменитых «специалистов по паранормальным явлениям». Они назойливы, некомпетентны, редко находят хоть что-нибудь стоящее, а когда всё-таки находят, их открытия настолько запутаны и невняты, что в них трудно разглядеть угрозу, вас ждёт только разочарование. Впрочем, к Ману Зубизаррете это не относится. Его — или её (никто толком не знает) — канал на Ю-Тюбе собрал немало сенсационных роликов. И что ещё хуже, Ману в сети почти круглые сутки — помощники снимают все его (или её) передвижения на камеру, что существенно затрудняет попытки заткнуть Ману. Ему (или ей) лет 25, фигура — стройная, лицо смуглое, латиноамериканское. Ману носит чёрный плащ в любую погоду, и на вид невозможно определить, парень это или девушка.

ЧЕЛО ГОНГЪЯНГ (МИР НОЧИ)

Мананангал-спаситель

Консуэла Гонгъянг переехала на Стейтен-Айленд, чтобы изучать социальные науки в Университете Святого Иоанна. Она и не думала, что война поглотит её. Чело — мананангал. По ночам она разрывается пополам — её ноги и бёдра остаются позади, а туловище летает на перепончатых крыльях в поисках добычи. Она хватается жертву собственными цепкими внутренностями и пьёт кровь через хоботок, заменяющий ей язык. Чело старается питаться регулярно, но не слишком часто, чтобы с одной стороны не впасть в голодное безумие, а с другой удержаться от бессмысленных убийств. Последнее время её оценки в Университете сильно упали — напряжение берет своё да и времени не хватает. Она пытается достучаться до самых необузданных своих собратьев по Миру Ночи, привести их в чувство до того, как явятся охотники. Но когда об этом узнают, когда её благородная миссия раскроется, может оказаться так, что охотники явятся за ней самой.

СЕБАСТЬЯН ДЖЕЙД (МИР СИЛЫ)

Космополит, инкуб и просто сукин сын

Суккуб Лилян Джейд подарила своему любовнику-человеку нечто особенное: ребёнка. Мальчика назвали Себастьяном. Отец старался воспитать его человеком, но шли годы, и истинная природа Себастьяна брала своё. С матерью он общался через её портрет. Себастьян вырос обходительным, утончённым, страстным, высокомерным, дерзким мерзавцем и дамским угодником. Он любит искушать других, пороки для него — соль жизни. В плохом настроении он вспыльчив, капризен и склонен принимать необдуманные решения. В драке он полагается на свою трость, в которой спрятана шпага — в обращении с ней ему нет равных. Он замешан в теневом бизнесе в обоих мирах, обычном и сверхъестественном. Ему принадлежит несколько ночных клубов. Они пользуются спросом, ведь на Стейтен-Айленд мало где ещё можно спокойно обсудить дела или отдохнуть.

КОРРАВАЙ (МИР ХАОСА)

Кающаяся ракшаси

Шриланкийцы из Томпкинсвилля по большей части буддисты-сингалы, но они приняли Корравай к себе, несмотря на то, что она — шиваистка, тамилка по национальности да ещё и ракшаси. Впрочем, ей неловко среди своих новых соседей не только поэтому. Корравай воевала не на той стороне в Гражданской войне на Шри-Ланке. Она была с тамильскими «Тиграми освобождения». Пока она находилась в окружении военных преступников, имел место ряд инцидентов, связанных с её потребностью есть людей. Теперь её преследуют призраки прошлого, в прямом и переносном смысле. Не так-то просто до неё добраться — она умеет изменять свой облик, обращаясь в чудовище невероятной силы, с отравленными, к тому же, когтями. Но что она может сделать, чтобы враги не раскрыли тайну её прошлого людям, что живут с ней бок о бок и доверяют ей.

БЕЛАЯ БРОВЬ (МИР СМЕРТНЫХ)

Новый мастер боевых искусств, появившийся среди китайцев острова Стейтен-Айленд, на поверку оказывается одним из самых старых врагов Шаолиня. Сотни лет назад Белую Бровь за его эксперименты с даосской чёрной магией изгнали из монастыря и лишили звания мастера. А он в отместку выдал правительству расположение древней буддийской обители, чем обрек её на уничтожение.

Недавно Белая Бровь получил высокий пост в рядах клана Удан, пообещав поделиться своими обширными знаниями как в области боевых искусств, так и в области чёрной магии. Как обычно, у него в этом деле свой интерес. Белая Бровь ищет последний компонент заклинания, которое он готовил, когда его изгнали из Шаолиня.

Дополнительные ходы

- ☑ **Беспринципный наставник:** если ты становишься учеником Белой Брови, ты так же становишься его должником. Впоследствии, бросаясь в атаку, ты можешь заявить, что используешь запрещённую технику, которой он тебя обучил. Выбери дополнительный пункт из списка (даже в случае провала), прими инаковость и опиши, что это за техника и почему её запретили.
- ☑ **Касание смерти:** если ты получил смертельное ранение в поединке без оружия с Белой Бровью, он может применить тайную технику и запретить тебе что-то делать. Запрет может быть любым: никогда не выходи на солнце, никогда никого не убивай или ещё что-нибудь. Если ты нарушишь запрет, то получишь сразу все возможные на тот момент ранения.

Таймер

3:00 — Белая Бровь убивает мастера самой крупной школы клана Удан в Стейтен-Айленд и занимает его место.

6:00 — Белая Бровь поднимает целую орду вампиров-каратистов на борьбу против Ночи, а заодно и против всех остальных, кому взбрёт в голову ему перечить.

9:00 — Белая Бровь создаёт «Партию Белого Лотоса», политическую организацию, сделавшую акцент на решении проблем, актуальных для китайской диаспоры (таких, как иммиграция, например). Политический курс у них достойный, но партия состоит в основном из злобных приешников Белой Брови.

10:00 — Белая Бровь завершает милитаризацию клана. Уданцы оставляют дипломатию — теперь они навязывают силой всё то, что считают правильным (и всё то, чего хочет Белая Бровь).

11:00 — Белая Бровь оскверняет одну из лей-линий острова, использовав её энергию, чтобы сотворить гигантского злобного дракона, верхом на котором он теперь летает.

12:00 — Белая Бровь находит, выкапывает и оскверняет артефакт, затуманивающий память созданий Ночи. Теперь он поработает любого представителя мира Ночи, ступившего на землю Стейтен-Айленда.



ПОДВОДНЫЙ МИР КИЛЛ-ВАН-КУЛЛА (МИР ХАОСА)

Если вы собрались плыть через Килл-ван-Кулл, пролив, разделяющий Стейтен-Айленд и Нью-Джерси, вам лучше заткнуть уши и привязать своего Одиссея к мачте, ибо здесь обитают русалки и водяные. Скользят под поверхностью воды прекрасные юные девы. Глаза их подобны отражению луны на водной глади, рыжие локоны струятся вдоль обнажённых тел. Водяные, правда, не столь соблазнительны, разве что вы без ума от гигантских антропоморфных жаб с рыбьими хвостами. Когда вы ныряете вслед за ними, вода кажется вам теплой, будто ласковое солнышко, и дышать совсем легко, будто вы и не ныряли вовсе. Вы так никогда и не поймёте, как сильно вы ошибались — блаженством будут наполнены последние ваши минуты.

Дополнительные ходы

☑ **Подводные пути:** когда плывешь рядом с русалками и водяными, соберись с духом. В случае успеха ты запоминаешь одну из их песен, узнаешь какой-нибудь обычай или секрет. Распорядитель расскажет, что именно ты узнал, и почему это важно. При 7–9 вода лишает тебя осторожности. Выбери одно:

- Ты переживаешь неожиданную близость с кем-то, кто также находится в воде.
- Ты выдаёшь важную тайну кому-то, кто также находится в воде.
- Ты признаёшься в слабости перед кем-то, кто также находится в воде.

В случае провала пучина затягивает тебя. Ты остаёшься под водой дольше, чем хотелось бы, или возвращаешься с миссией, о которой даже не подозреваешь.

☑ **Дэви Джонс проголодался:** когда ты убиваешь кого-то в воде, древний бог моря даёт тебе понять, что ты можешь посвятить эту жертву ему. Если ты согласен, прими инаковость. Бог моря теперь перед тобой в долгу.

Таймер

3:00 — На побережье Саут-Бич найдено тело Локджоу, самого кровожадного из оборотней Стейтен-Айленда.

6:00 — С борта гигантского контейнеровоза за одну ночь исчезает вся команда. Власти в недоумении.

9:00 — Ночью по улицам разносятся песни сирен, тревожа спящих, наполняя их сны видениями смерти в объятиях морской пучины. Следующие несколько недель больницы битком набиты истощёнными и испуганными людьми болезненного вида.

10:00 — Водный народ пробуждает в пучинах древнего бога. Любой, кто окунётся в воды Атлантического океана, мутирует и покрывается чешуёй, отращивает щупальца и жабры.

11:00 — Древний бог выходит на берег. Его титаническое тело перегораживает Нью-Йоркскую бухту, а воды вокруг заполняют сопровождающие его морские чудовища.

12:00 — Водный народ завершает ритуал, в результате которого Стейтен-Айленд уходит под воду, превращаясь в новую Атлантиду.

